Komoda 9

MAJ / MAY 2014

E-ZIN O C64 / E-ZINE ABOUT C64



Knight'n'Grail Ghostbusters

Wywiad z Mikaelem Tillandarem

He-Man And The Masters Of The Universe: The Ilearth Stone + mapa

Coverdisk - Slavia (nowa, polska gra przygodowo-tekstowa)

Guns'n'Ghosts Test Drive

Witajcie!

Drodzy Czytelnicy! Mam dla Was dobrą informację, a dotyczy ona częstotliwości wydawania Komody. Doszły mnie słuchy, że odstępy pomiędzy publikacją poszczególnych numerów są zbyt duże, owszem, zgadza się, a więc razem z redakcją postanowiliśmy wprowadzić zmiany. Od tego numeru będziemy starli się, aby odstępy były znacznie krótsze. Niestety, coś za coś i Komoda starci na swej objętości, czyli około 10 stron mniej. Na chwilę obecną to jedyny dostępny sposób, aby zwiększyć częstotliwość wydawania. Nie martwcie się, stałe rubryki pozostają bez zmian.

W tym numerze szczególnie polecamy Coverdisk, czyli nową polską grę przygodowo-tekstową pod tytułem Slavia napisaną przez naszego redakcyjnego kolegę Minimooga. Ponadto Bobikowoz przeprowadził bardzo interesujący wywiad z Mikaelem Tillanderem, twórcą gry Knight'n'Grail. Osoby, którym nie udało się nigdy ukończyć gry He-Man And The Masters Of The Universe: The Ilearth Stone mają okazję skorzystać z bardzo pomocnej mapki, którą przygotował /uka/. Mógłbym tak jeszcze „blablabla, bleblեble”, ale lepiej sprawdzić, co kryje się na pozostałych stronach dziewiątego numeru.



3... 2... 1... START



Komek - Redaktor Naczelny, teksty
/uka/ - teksty, programy, organizacja
Tomxx - teksty
Minimoog - teksty, programy
Bobikowoz - teksty
Fiaile - teksty
Kenji - teksty
Dagmara - okładka
Olo - skład publikacji, opracowanie graficzne

Współpraca:
Johnny - komiks, rysunki
Hery - teksty
Wrona - teksty

FRESH

Redakcja Komody informuje, że zmienił się sposób redagowania rubryki Fresh. Do każdej gry przedstawionej we Freshu dołączyliśmy komentarze wystawione przez poszczególnych członków redakcji, które spełniają funkcje oceny. W tym numerze komentują: Bobikowoz, /uka/, Komek. Mamy nadzieję, że nasz nowy pomysł zostanie przyjęty pozytywnie, w przeciwnym razie zawsze możemy powrócić do poprzedniej wersji. Sprawdźcie i oceńcie.

Knights & Demons

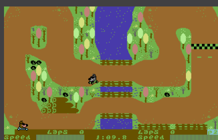


bobikowoz: *Prosta w założeniach gra logiczna, niestety nie potrafiła zatrzymać mnie przy sobie na dłużej.*

uka: *Jak wyżej.*

Komek: *Nie znalazłem nic na jej obronę.*

Crazy Dog Racing

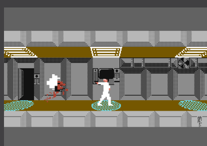


bobikowoz: *Wyścigów było już wiele, ale psy ścigające się w wózkach - tego jeszcze nie widziałem! Sterowanie nieco toporne, ale grafika i ilość tras sprawiają, że chce się grać!*

uka: *Całkiem sympatyczne i może się podobać. Szkoda tylko, że limit pojazdów na torze kończy się na dwóch.*

Komek: *Racja, sterowanie jest trochę irytujące, ale gra jest na tyle dobra, że ten mankament po pewnym czasie przestaje być istotny.*

Immensity Preview

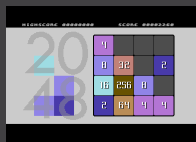


uka: *Niestety tylko zwiastun, ale to, co można zobaczyć, usłyszeć oraz umiejętna narracja sprawiają, że jest to w moim mniemaniu najlepszy preview gry spod znaku C=, jaki widziałem. Mam nadzieję, że na tym się nie skończy i w niedalekiej przyszłości odwiedzę korytarze Bezmiaru.*

Komek: *O rany! Cóż za psychodela! Podziałało na mnie nieziemsko. Mam nadzieję, że pełna wersja gry już wkrótce.*

uka: *Rubryka robi nam się po woli nieaktualna… Na Revision zaprezentowano kolejne, tym razem grywalne demo (sporo łamigłówek do rozwiązania - autorzy poszli w całkiem innym kierunku, niż się spodziewałem - zdecydowanie na plus).*

2048



uka: *To dla lubiących liczby. Wciągające!*

bobikowoz: *2048 mocno trzyma przy joysticku, chociaż to tylko konwersja prostej gry z PC. Obawiałem się, że graficznie będzie słabo, ale retro-piksele elegancko pasują.*

Komek: *Dobra gra logiczna. Przejrzysta, prosta grafika i umilająca rozgrywkę muzyka. Polecam.*

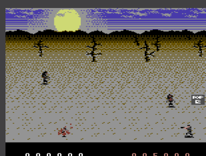
2048 (Act-Ottl)



uka: *Kolejna wersja tej samej gry.*

Komek: *Pierwsza = lepsza.*

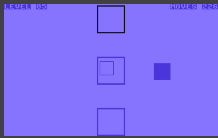
Another Day, Another Zombie



uka: *Może za krótko grałem, ale to czekanie na kolejną noc się nazbyt przeciągało…*

bobikowoz: *Gra wymaga jeszcze sporo pracy, ale graficzne zmiany pór dnia i nocy przypadły mi do gustu. Jeżeli autor dopracuje kod oraz doda jakiś cel związany z obroną ludzi w obozie - może być ciekawie.*

Boxmatch



uka: *Kolejny minimalistyczny tytuł (co wcale nie znaczy, że nie warto zagrać).*

Komek: *Sprawdziłem, ale już do niej nie wrócę, zapomniałem.*

Commodore in Space II



uka: *Postrzelać do Atari zawsze można ;).*

bobikowoz: *Atarowca wal z gumowca! Z lasera też można :)*

uka: *Jeszcze trochę takich komentarzy i Atarianie wyjmą laserowe miecze... To kto ma Atari? Przyznać się..*

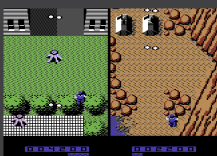
Cosmos



Komek: *Bardzo dobra konwersja gry, która została stworzona na automaty arcade przez Century Electronic w 1981 roku. Jeśli lubicie klimaty strzelanin kosmicznych w stylu Galaga, to Cosmos w wersji na C64 powinien Was usatysfakcjonować.*

uka: *Jest oldskul - jest zabawa. Żadne, kosmiczne SEUCKi, tego typu produkcji nie przebiją.*

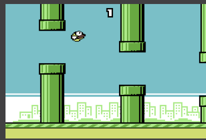
Double or Nothing



bobikowoz: *Sterowanie naraz dwoma postaciami w dwóch różnych światach to powiew świeżości pośród SEUCK-owych produkcji. Ekran startowy przypomina mi początek pięknej piosenki: "Is this the real life? Is this just fantasy?..."*

Komek: *Całkiem niezła gierka, ale BARAKON bardziej mi się podoba.*

Flappy Bird



uka: *Czy tylko ja, nie potrafię zdobyć więcej, niż tych marnych 15 punktów? Stary pomysł w nowej oprawie.*

Komek: *Ciekawe ile piwek sobie strzelił, że go cały czas ściąga w dół? Odlotowa zręcznościówka z prostą i oldskulową grafiką.*

bobikowoz: *Nie rozumiem fenomenu tej gry. Nie chodzi o to, że nie umiem w nią grać, nie, nie...*

Hero Time 2



bobikowoz: *Muzyka na ekranie tytułowym wpada w ucho. Niestety gra daleka jest od wzbudzenia zachwytu. Gra jest powolna, przewidywalna i monotonna. Wybacz Indyjr, ale wyszło moim zdaniem gorzej niż w pierwszej części.*

uka: *Niewypał. Ja tam czekam na drugiego Vampire Huntera.*

Komek: *Ej, no nie przesadzajmy, aż tak źle nie jest, a szczerze to również czekam na drugiego Vampirka.*

Imposible Game (The)



uka: *Tytuł adekwatny do poziomu trudności. Jeśli ktoś uważa inaczej, może przygotować własny, ekstremalny poziom, przy pomocy dołączonego do gry edytora.*

Komek: *Chciałem sobie dłużej poskakać kosteczką, ale niestety nie dałem rady. Tylko dla wytrwałych.*

Noxus

uka: *Standardowe Seuckowe naparzanie do wrogich hord. Czytaj: nic specjalnego.*



Komek: *Zgadza się. Na szczęście Alf Ynvgve podreperował Noxusa od strony graficznej.*

uka: *Tzn?*

Komek: *Chodzi o to, że kolejne SEUCKowe Shoot 'em' Fu..., które owszem, może przynudzać, ale styl grafiki mi się podoba, a te helikoptery poniekąd kojarzą mi się z Silkworm.*

Rocky Memphis Preview

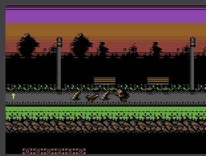


uka: *Rocky to taki brat bliźniak Ricka. Preview niestety niegrywalny, ale już po screenach widać, że jest na co czekać (dla niecierpliwców: www.rocky.ovine.net).*

Komek: *Oj, z cierpliwością to u mnie ciężko, już mi ślinka cieknie.*

bobikowoz: *Grafika: 10/10, jak zawsze, gdy pracuje nad nią Trevor "Smila" Storey.*

Vampire Hunter 2



Komek: *No to wykrakaliśmy! Mamy kolejnego Vampirka. Moje pierwsze wrażenie jest pozytywne i myślę, że będę w nią grywał częściej, tak, jak w przypadku pierwszej części.*

1941 – The Secret Conflict



Komek: *Wiem, wiem... macie już dość SEUCKa, ale 1941 to naprawdę fajna gra, wzorowana na starej, poczciwej strzelaninie pod tytułem 1942.*

uka: Normalny "pilot" takiej wojny nie przeżyje.



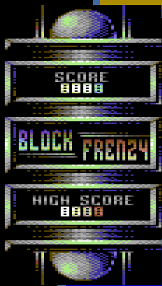
BLOCK FRENZY

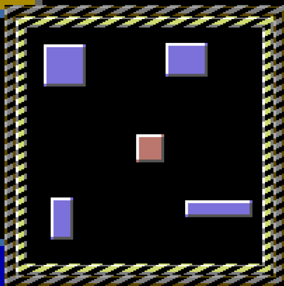
Czy gry zręcznościowe ćwiczą refleks? Ach, cóż za pytanie! Oczywiście, że tak. Szybka analiza obiektów na ekranie, manewry w zabójczym tempie. Nie ma czasu do namysłu, tam trzeba działać z prędkością światła. Scenariusz z reguły banalnie prosty, ale po cóż miałoby być inaczej?

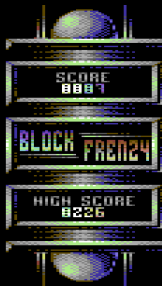
Score" – największa ilość punktów, jaką zdobyłeś dotychczas. Jeśli dotkniesz niebieskiego kwadratu lub krawędzi pola, po którym się poruszasz to grasz od początku, ale „High Score" zapamiętuje i pokazuje twój najlepszy wynik.

Trzeba się nieźle namęczyć, aby uzyskać bardzo dobry wynik. Na początku jest ciężko, ale im dłużej grasz i ćwiczysz refleks, tym lepiej Ci idzie i zdobywasz coraz więcej punktów.









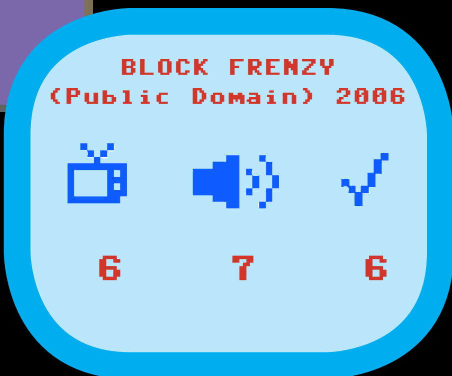
Block Frenzy to typowa zręcznościówka będąca konwersją przeglądarkowej gry z 2004 roku o tym samym tytule. Ja osobiście wolę wersje, którą właśnie opisuję i to nie dlatego, że jestem fanem Commodorka, ale dlatego, że panuje tu nieco inny „klimat".

Konwersja na C64 powstała w 2006 roku, a jej twórcą jest Jason Kelk, który zakodował również takie gry jak: Reaxion, Warflame, GR9 Strike Force, Edge Grinder. Muzykę skomponował Sean Connolly znany ze ścieżek dźwiękowych do: Elvira – Mistress Of The Dark lub Elvira II – The Jaws Of Cerberus. Nie będę tutaj oczywiście porównywał Blocka do wyżej wymienionych tytułów, bo niemiałoby to sensu. Jak już wspomniałem wcześniej, to mała i prosta (nie mylić z „łatwą") gierka i taka ma po prostu być.

Przejdę teraz do wyjaśnień, o co chodzi w grze Block Frenzy. Poruszasz się po ekranie czerwonym kwadratem. Musisz to robić w taki sposób, aby nie dotknąć ruchomych, niebieskich kwadratów i prostokątów. W prawej części ekranu widnieje ikona z: „Score" – punkty, jakie obecnie zdobywasz i „High

Zakańczam opis tej malutkiej gierki, ale warto byłoby jeszcze pochwalić prostą i przejrzystą grafikę oraz umilającą grę muzyczkę. Fajna gra i nawet wciąga. Sprawdźcie sami.





SCORPIUS

Pamiętam, był początek lat 90-tych, gdy na bytomskim osiedlu Miechowice, wewnątrz blaszanej hali targowej powstało niewielkie stoisko komputerowe. Pomimo małej powierzchni miało całkiem dobre zaopatrzenie. To właśnie w tym miejscu znajdował się świat gier C64, który kosztował tylko 2 złote.



Czarne kasety bez nadruku w różnokolorowych z szorstkiego papieru okładkach, nagrywane w Siemianowicach Śląskich. Różne zestawy, setki tytułów, no i nieświadomie złowiłem SCORPIUSA



Moje pierwsze wrażenie po uruchomieniu gry było pozytywne. „No to sobie teraz nieźle postrzelam'' - pomyślałem kontynuując wygibasy drążkiem.

SCORPIUS powstał w 1988 roku dzięki takim osobom jak: Delvin Sorrel, Michael Smale - kodowanie, John Rowlands, Steve Hall, Steve Rowlands - grafika. Dodatkowo John i Steve stworzyli oprawę dźwiękową. Grę opublikowała firma Silverbird.

Akcja gry toczy się na planecie LRV 1168, gdzie zarejestrowano duże stężenie gazów toksycznych wydobywających się z podwodnych tuneli. Twoim zadaniem jest zlokalizowanie przyczyny powstawania gazów. Niestety tunel zamieszkuje paskudny potwór i jego poddani, którzy nie życzą sobie Twojej obecności i za wszelką cenę będą próbowali Cię zabić.



Ta zacna strzelaninka składa sie z czterech dłuższych poziomów (tuneli), które nafaszerowano przeszkodami w postaci latających maszyn, potworów i innych paskudztw. W grze sterujesz specjalną, uzbrojoną maszyną - statkiem, na której siedzi nasz bohater. Sterując uważaj na odstające elementy wchodzące w skład każdego tunelu, ponieważ ich

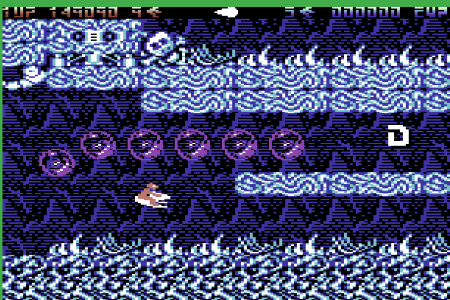


dotknięcie kończy się utratą życia. Na końcu każdego poziomu trzeba stoczyć walkę z Bossem. Są oni niewielkich rozmiarów (oprócz ostatniego), raczej takich jak przeciwnicy, których spotkasz w trakcie gry. Pierwszy z nich to muszla uwalniająca bańki z gazem, które przekształcają sie w jakieś plugawe

stworzenia. Drugi to pulsujący twór otoczony niezidentyfikowanym ciałem. Potem kolej na meduzę i jej pomocników, a na koniec staniesz oko w oko z dziwacznym, głównym potworem.



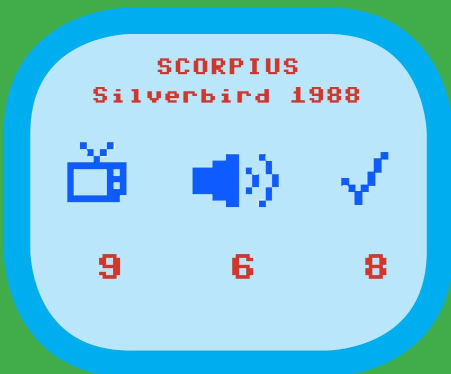
Grę wyposażono w różne bardzo pomocne bonusy. Zwróć uwagę na litery pokazujące się co jakiś czas w tunelu. Na początku są to: P, S. P - sprawia, że twoje pociski wylatują z większą częstotliwością. S - przyśpiesza twoją maszynę (gdy je obecnie posiadasz to ponowne zebranie S zmniejszy jej prędkość). W dalszej części gry możesz zdobyć więcej



nowych bonusów pod warunkiem, że posiadasz S i największą moc P. Bonusy zmieniasz poprzez oddanie strzału w daną literę. Następne to: R - ultraszybkie pociski. D - dodatkowe pociski strzelające w dół. F - pociski strzelające ukośnie (dół). M - ulepszenie dla bonusów D i F, strzelają góra/dół. B - bardzo mocny ognisty pocisk, należy nacisnąć fire i przytrzymać około 2 sekundy, aż się naładuje. Pozostają jeszcze: E, I, X. Cóż to za bonusy? Nie napiszę, postarajcie się, a przekonacie się sami. Bardzo pomocną opcją jest możliwość zagrania we dwóch. Wystarczy tylko podpiąć drugiego dżoja, nacisnąć „fire" i na ekranie pojawi się drugi bohater.

Opis gry mamy już za sobą. Na zakończenie przyjrzyjmy się jej od strony technicznej. Zwróćcie uwagę, w jaki sposób wykonane są tunele (poziomy), precyzja oraz dobrze dobrana kolorystyka to główne atuty grafiki. Rozmaite i ładnie animowane sprajty dodatkowo wpływają na jej atrakcyjność, a wolniej przesuwające się tło sprawia wrażenie trójwymiaru. Oprawa muzyczna i dźwiękowa prezentuje się całkiem dobrze. Muzyczka składa się z jednej prostej ścieżki. Stanowi tło dla efektów dźwiękowych, które brzmią tak, jak przystało na dobrą strzelanine. A z czego wynika wysoka grywalność SCORPIUSA? Na pewno z powodu wykonania, dobrej konstrukcji, szybkiej akcji i możliwości zagrania z drugą osobą. Jestem o tym przekonany na 100%. Serdecznie polecam.





DARK FORCE

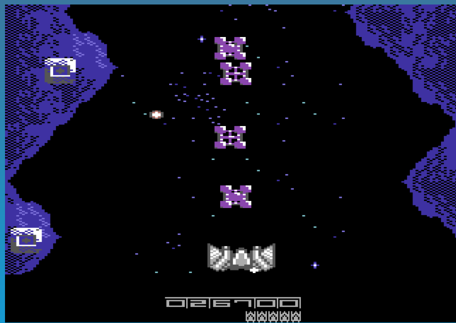
Znam osoby, które nie przepadają za grami zrobionymi w programie SEUCK (Shoot'Em-Up Construction Kit). Uważają, że to „pójście na łatwiznę" i wszystko jest jakieś takie przewidywalne albo bez wyrazu. To, że „przewidywalne" owszem, zgadza



się, ale na pewno nie bez wyrazu. Po prostu kwestia gustu. Ja osobiście grywam z przyjemnością w gry, które wyfrunęły z SEUCKowego gniazda. Dobrym przykładem jest nowa gra pod tytułem Dark Force, wzorowana na znanej strzelaninie kosmicznej LIGHTFORCE z 1987 roku.

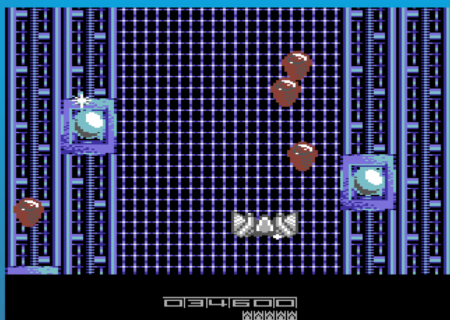


Jest styczeń, gdy piszę tą recenzję, a więc gra jest jeszcze nowa. Podejrzewam, że w chwili wydania dziewiątego numeru słowo „nowa" straci swą wartość, a zresztą czy to ważne?



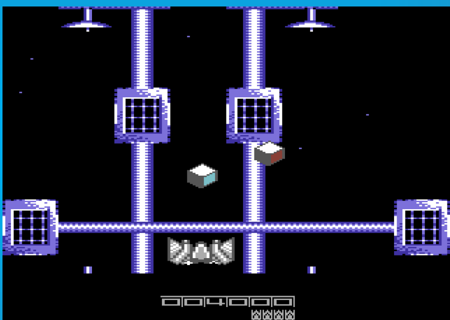
Grę stworzyli: Richard Bayliss i Alf Yngve, których produkcje często goszczą w rubryce „Fresh". Dark Force mogłaby się tam śmiało znaleźć, ale postanowiłem od razu zrobić jej pełny opis.

Akcja gry toczy się w dalekiej przyszłości – 2173 rok, gdzie zły naród Cygons grozi uruchomieniem Laserowej Satelity. Jej moc jest tak potężna, że potrafi zniszczyć wszystkie planety układu słonecznego. Pozostaje tylko jedno wyjście, trzeba powstrzymać Cygonsów oraz ich sojuszników zanim będzie za późno.



Do dyspozycji masz całkiem solidnie uzbrojonego myśliwca, którego celem jest zniszczenie dwudziestu generatorów kontrolujących moc lasera. Znajdują się one w trzech sektorach wroga przepełnionych falą przeciwników. Misje rozpoczynasz od sektora

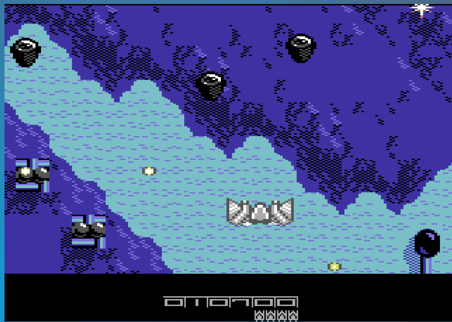
„Deep Space”. Znajdujesz się w ciemnej, rozległej przestrzeni kosmicznej. Na początku zaatakują cię żółte głazy. Zaraz po nich gromadka fioletowych i zielonych UFO. Jakby jeszcze komuś było mało to, co jakiś czas ustawiono działka strzelające pociskami. I tak to wszystko płynie, aż do spotkania z Bossem, a w zasadzie kilku połączonych kulek. Przyznaję, że bardzo mnie rozczarował ten motyw. Spodziewałem się jakiegoś solidnego, żelaznego kolosa, a tutaj kuleczki? I to na końcu każdego sektora! Dajcie spokój. „Deep Space” mamy już za sobą, a więc pora na „Planet Hox”. Piękna to planeta - ogromne, jasnobłękitne rozlewiska i granatowe skały robią wrażenie. Niestety latają po niej grafitowe, niebezpieczne i niezidentyfikowane obiekty oraz małe statki kosmiczne. Na skałach i wodzie wrogie działa strzelają pociskami, a na samym końcu pla-



nety Hox - podwójny „kuleczkowy” Boss. Dobrnęliśmy do ostatniego, dwuczęściowego sektora „Finale”. Pierwsza część to skalisty tunel, natomiast druga jest industrialną twierdzą Laserowej Satelity. Satelita znajduje się na samym końcu gry. Należy ją szybko dezaktywować pociskami, w przeciwnym razie Cygonsowie ją uruchomią.

Niestety w grze nie uraczysz żadnych Power-Upów i innych szmerów-bajerów. Na szczęście istnieje możliwość zdobycia dodatkowego życia. Wystarczy tylko, że zestrzelisz sześć generatorów znajdujących się w każdym sektorze.

Na zakończenie kilka zdań o wykonaniu gry. Grafika została starannie wykonana, dobrze dobrano kolorystykę, wszystko jest wyraźne i nic się nie zlewa. Jedynym mankamentem, jak już wspomniałem wcześniej jest „kuleczkowy „ boss”. Muzyczka nieźle sobie pogrywa umilając rozgrywkę. Co by tu więcej



napisać? Całkiem fajna strzelaninka, do której pewnie jeszcze kiedyś powrócę. Pamiętaj Drogi Graczu, że tylko Ty jesteś w stanie ocalić wszystkie planety układu słonecznego!



DARK FORCE
THE NEW DIMENSION
2014

7 8 7

HE-MAN AND THE MASTERS OF THE UNIVERSE: THE ILEARTH STONE

Czy istnieje na świecie człowiek, który nigdy nie zetknął się z He-Manem? Hmm… myślę, że nie. Jego postać była szczególnie popularna w latach 80-tych dzięki animowanemu serialowi z 1983 roku pod tytułem He-Man and the Masters of the Universe. He-Man to również: zabawka z firmy Matel, bohater filmów animowanych i serii komiksów. W 1987 roku nakręcono nawet film science fiction bazujący na serialu animowanym Masters Of The Universe (Władcy Wszechświata). Wytłumaczę jeszcze tylko szybciutko, kim w ogóle jest ta fikcyjna postać. Otóż He-Man to książę Adam, który jest synem Króla planety Eternia. W niebezpiecznych sytuacjach potrafi zamienić się w Herosa poprzez uniesienie miecza ku górze i wypowiedzeniu magicznych słów.



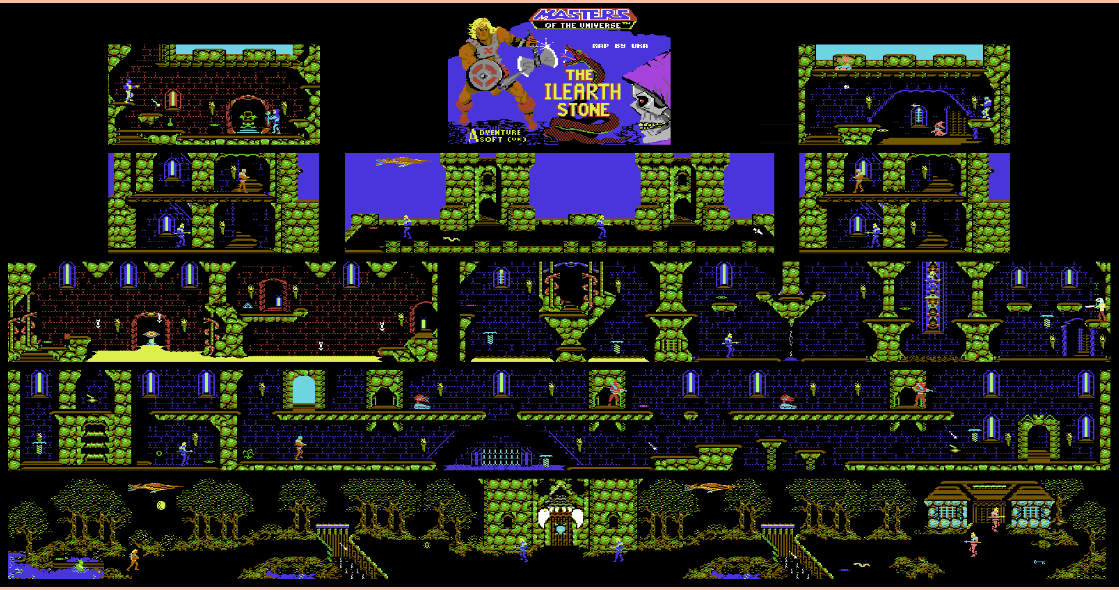
No dobrze, było już o filmach i komiksach, a Komoda jest przecież pismem o grach. Oczywiście stworzono kilka gier z udziałem He-Mana, jednak zbyt mało, jak na taką popularność. Jedną z nich jest właśnie **HE-MAN AND THE MASTERS OF THE UNIVERSE: THE ILEARTH STONE**.

Celem He-Mana jest zniszczenie potężnego, magicznego kamienia ILEARTH. Zadanie nie będzie łatwe, ponieważ Szkieletor – największy wróg He-Mana odkrył potęgę magii ILEARTH i użył jej w celu przejęcia zamku „Posępnego Czerepu". Wygnał z niego Czarodziejkę i stworzył potężną armię klonów, aby zaatakować Pałac i zostać Królem Eternii. Do zniszczenia kamienia i pokonania Szkieletora, He-MAN potrzebuje dodatkowej mocy magicznego miecza „Atom Smasher". Stworzyć ją może tylko przyjaciel He-Mana, czyli mały czarownik Orko. Niestety został on uwięziony w zamku, więc musisz odnaleźć i dostarczyć do Orko wszystkie przedmioty, które są niezbędne, aby stworzyć zaklęcie zwiększające moc czarodziejskiego miecza.



Zanim przejdę do szczegółowego opisu chciałbym was poinformować, że kolejność przedmiotów, które należy zbierać może się nie zgadzać z poniższym opisem. Nie należy się tym przejmować, ponieważ program wybiera je losowo. Chodzi o to, że w danym miejscu może znajdować się każdy z przedmiotów, o których piszemy w dalszej części tekstu. Uważajcie też, aby bez powodu nie dawać joya w dół, ponieważ kończy się to utratą życia i przeniesieniem piętro niżej. Jeśli znajdujesz się w zamku na poziomie „0" to zostajesz wyrzucony na dwór.

Na początek przesuń dźwignię znajdującą się na murze po lewej stronie. Wskocz na ruchomą plat-



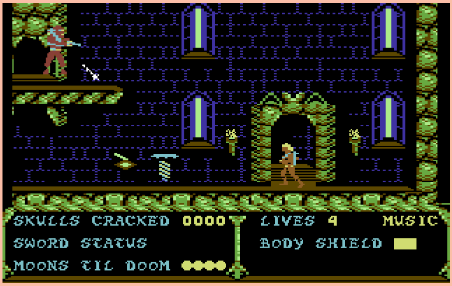
formę i wejdź na wyższą kondygnację. Zabij strażnika i robota, a następnie idź w lewo. Przeskocz przepaść, zabierz dodatkową moc miecza i zabij kolejnego strażnika. Znowu przepaść i robot na drodze – pokonaj przeszkody kierując się cały czas w lewo, a następnie zeskocz w dół i zerwij roślinę. Teraz idź w prawo. Uwaga! Woda! Wskocz na ruchomą platformę, która cię nad nią przeprawi i ciągle zmierzaj w tym samym kierunku. Doszedłeś do miejsca, w którym zaczynałeś grę. Wskocz ponownie na platformę i do góry. Podążając w lewą stronę rozpraw się ze strażnikiem i robotem, pokonaj przepaść i weź moc miecza. Strażnik, przepaść, robot, trochę w lewo i zeskocz w dół. Zniszcz strażnika, zabierz pierścień i moc, a następnie idź w lewo. Wskocz na ruchomą platformę i do góry. Przesuwając dźwignię wyłączysz elektryczną bramę, która znajduje się w przejściu pod tobą. Wejdź do niej, teraz znajdziesz się w przejściu na początku zamku. Wejdź jeszcze raz, a przeniesie cię do jego innej części. Wskocz na platformę i przeskakując przepaść idź w lewo. Następnie podejdź do elektrycznego teleportu, który przeniesie cię na wyższą kondygnację. Idź w lewo - uwaga na rozżarzoną magmę. Zeskocz na ruchomą platformę, wejdź na kładkę, wskocz na drugą platformę i podjedź do góry po różdżkę. Ponownie wskocz na platformę i wejdź do tajemniczego przejścia z czerwonymi wężami po bokach. Teraz idź w prawo uważając na spadające elementy z sufitu. Dojdziesz do małego wejścia, wejdź i znów jesteś na początku gry. Postępuj tak, jak dotychczas, czyli: platformą do góry i w lewo… Na



pewno już wcześniej zwróciłeś uwagę na błękitne przejście, przejdź, a znajdziesz się na dworze. Uważaj na strażników przy wejściu i biegnij w prawo. Przeskocz rów z kolcami, a nad twoją głową przeleci smok zrzucający duże jajo, z którego wypełznie żmija. Idąc w prawo ostrożnie ją omiń i weź klucz. Wejścia pilnują strażnicy, zabij ich i wejdź do środka. Ponownie znajdujesz się w zamku, zabierz „Oko Opatrzności” i idź w prawo do małego przejścia. Znajdujesz się teraz w znanej części zamku. Wskocz na platformę zabij nieruchomego strażnika stojącego po prawej stronie, a pojawi się kolejny - zjeżdżający windą. Standardowo należy go zabić i wskoczyć na windę, która zawiezie cię do górnych partii zamku. Jesteś na dachu, na którym znajdu-



je się wejście do wieży. Zniszcz strażnika i wejdź. Znowu dwóch kolejnych – wiesz co masz zrobić. Następnie wejściem do góry i... uwaga! Znajdujesz się w komnacie Szkieletora. Zabierz szybko fiolkę z magicznym płynem i uciekaj stąd. Wieżą w dół na dach, potem w prawo i znajdziesz sztylet. Zabierz go i wracaj w kierunku wieży. Wejdź do niej ponownie i do góry. Tym razem znajdujesz się w innej komnacie, gdzie został uwięziony twój przyjaciel Orko. Dotykając go przekażesz mu wszystkie zebrane przedmioty (składniki) i otrzymasz „Atom Smasher” zwiększający moc magicznego miecza. Wracaj wieżą w dół i idź w lewą stronę aż do końca dachu, następnie wejdź do wnętrza zamku (brązowa gruba kreska przy pierwszej krawędzi). Teraz platformą do góry, przeskocz przepaść i w lewo. Telepotrem na górną kondygnację i tak jak wcześniej: z platformy na platformę i do górnego przejścia. Idź w prawo, zniszcz kamień znajdujący się w niszy i dalej w tym samym



kierunku, aż do małego przejścia. Ile razy już tu byłeś? Znów platformą do góry, zabij nieruchomego strażnika i kolejnego, który zjedzie windą. Wskocz na nią i do góry. Ponownie znajdujesz się na dachu. Wejdź do wieży i kieruj się ku górze, aż znajdziesz się w komnacie Szkieletora. Potraktuj go magicznym mieczem i... po bólu.



HE-MAN AND THE MASTERS OF THE UNIVERSE
US Gold 1987

Grafika	Dźwięk	Ocena
7	6	7

Ghostbusters

Gdy byłem małym chłopcem, możliwość samodzielnego pokierowania losami ulubionych bohaterów znanych z ekranu telewizora była dla mnie czymś wyjątkowym. Przygody, które wcześniej mogłem tylko biernie oglądać, stały się dostępne w prawie namacalny sposób. Dzięki komputerowi można było w nich aktywnie uczestniczyć. “Ghostbusters” to jedna z najmilej wspominanych przeze mnie gier opartych na licencji znanej z sal kinowych. Zarówno film jak i gra miały swoją premierę w 1984 roku. Za komputerową adaptację odpowiedzialna była firma Activision, która miała już wtedy na swoim koncie kilka przebojów.



Tak samo jak dziś, wsparcie znanej marki to jedynie fragment drogi do sukcesu oraz serc graczy, którym po latach zbierze się na wspominki tych kilku wybranych produkcji. Wydane na prawie wszystkie ośmiobitowe sprzęty “Ghostbusters” zasłużyło sobie na miejsce w historii komputerowej rozrywki, jako jedna z lepszych filmowych adaptacji, a przynajmniej tak dobrze gra prezentowała się w okresie mojej wczesnej młodości.

Jeszcze zanim rozgrywka zdążyła się na dobre rozpocząć można było wczuć się w filmowy klimat dzięki muzyce Ray'a Parkera Jr. Commodore 64 pozwalało jedynie na odtworzenie linii melodycznej, ze sporadycznymi przerwami na słowo “Ghostbusters”, które jak na swoje czasy brzmiało naprawdę wyraźnie. Autorzy mając możliwość wykorzystania całej piosenki zaproponowali graczom uzupełnienie melodii własnym głosem podkładając tekst w formie znanej z karaoke. Nie sposób odmówić oryginalności temu pomysłowi.

Rozpoczęcie gry, nie oznacza automatycznego wrzucenia gracza w sam środek opętanego miasta. Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę, a właściwie - ekwipunek dla drużyny pogromców. Mając ograniczone fundusze trzeba zakupić pojazd, pułapki, detektory oraz kilka innych, istotnych podczas późniejszej rozgrywki ga-



dżetów. Niestety, bez znajomości numeru konta z pokaźną ilością gotówki nie można liczyć na zakup wszystkich potrzebnych sprzętów, a do sklepu nie można powrócić, gdy pojazd wyjedzie do miasta. Podejrzewam, że gdyby gra ukazała się w dzisiejszych czasach, część z dostępnych ulepszeń, a także możliwość zwiększenia zapasu gotówki dostępna byłaby w ramach zawartości dodatkowej (DLC) lub mikropłatności. Jak to dobrze, że w latach 80-tych branża elektronicznej rozrywki wyglądała nieco inaczej, a do osiągnięcia sukcesu wystarczały zręczne palce, nieco szczęścia oraz odrobina samozaparcia w dążeniu do celu. Gdy pojazd został odpowiednio wyposażony można śmiało przejść do właściwej rozgrywki.



Czas spędzony w grze składa się z trzech charakterystycznych etapów: planowanie działań na mapie, dojazd na

miejsce akcji oraz walkę z duchami. Ekran przedstawiający plan miasta nie należy do skomplikowanych, jednak należy być czujnym podczas poruszania się po ulicach Nowego Jorku. Miejsce pojawienia się paranormalnego zagrożenia sygnalizowane jest poprzez mruganie zaatakowanej lokalizacji. Planując przejazd do miejsca akcji warto zaczepić po drodze duchy podążające do siedziby Zuul. Jeżeli samochód został zaopatrzony w specjalny odkurzacz podczas dość nudnego etapu jazdy pojawi się możliwość wciągnięcia istot, którym udało się przeciąć drogę. Po dotarciu na miejsce czas na najbardziej zręcznościowy fragment rozgrywki. Nareszcie prawdziwe łapanie duchów! Odpowiednie ustawienie pułapki oraz pogromców jest kluczem do sukcesu w nierównej walce. Pozwolę sobie przypomnieć, że nie wolno krzyżować strumieni.

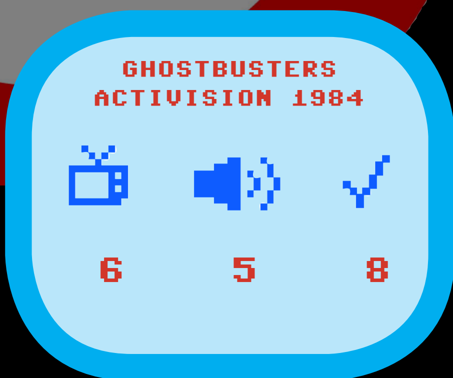
Gra z początku sprawia wrażenie zróżnicowanej, a chęć sprawdzenia w boju kolejnych gadżetów, których bez użycia kodów nie da się kupić na początku gry, potrafi zapewnić kilka godzin zabawy. Jak wspomniałem wcześniej, aby kupić lepszy sprzęt trzeba znać numer konta, na którym znajduje się gotówka. Metody dobrania się do gotówki są dwie: skorzystanie z cudzego konta (przykładowo: 64301110 w połączeniu z imieniem HERBIE) lub z własnego, którego numer zostanie podany po zakończeniu z powodzeniem rozgrywki. **Pokuszę się o stwierdzenie, że rozpoczęcie gry z wypracowanym samodzielnie kontem było wczesną wersją popularnego dziś rozwiązania znanego, jako "New Game +".** Jak to w życiu bywa, uczciwa droga do sukcesu nie należy do łatwych, a do odniesienia końcowego sukces potrzebne są przede wszystkim pieniądze. Nie ważne jak wiele duchów znalazło się w niewoli, ani ile budynków uległo zniszczeniu - aby można było na własnym joysticku doświadczyć finałowego spotkania z piankowym marynarzem, trzeba w kulminacyjnym momencie posiadać na koncie więcej pieniędzy niż na początku rozgrywki. Proste, prawda? Przyznam się, że zakończenie gry zobaczyłem dopiero w czasach internetu, na YouTube. Młody Łukaszek nigdy nie dotarł do konfrontacji z piankowym niszczycielem budynków.

"Ghostbusters" z czasem sporo tracą na atrakcyjności. Gra staje się coraz bardziej powtarzalna, a co za tym idzie wzrasta poczucie znudzenia. Im większą ilość sprzętu można zamontować w samochodzie, tym mniejszy staje się poziom trudności gry. Przykładowo, mając na pokładzie "Portable Laser Confinemtent System" wyeliminowana zostaje



konieczność powrotu do bazy w celu opróżnienia pułapek. Dobrze, że początek zabawy potrafi odpowiednio zachęcić do zabawy oraz pozwala ulec złudzeniu, że mamy do czynienia z grał wybitną. W mojej pamięci pozostały te lepsze chwile spędzone z Pogromcami Duchów.





TEST DRIVE

W połowie lat dziewięćdziesiątych dwudziestego wieku miałem już komputer klasy PC z procesorem 486, twardym dyskiem i kolorowym monitorem. Był to niesamowity hajlajf jak na tamte czasy. Grałem w takie tytuły jak Wolfenstein 3D, czy Civilization, a Komodorek zapakowany w oryginalne pudełka grzecznie spoczywał w dolnej szufladzie segmentu meblościanki zwanej Nysa, której część stała w moim pokoju. W przypływie sentymentu, lub gdy PC był zajęty przez moją siostrę wyciągałem komodorka z szafy i rozkładałem go na stoliku obok biurka z blaszakiem. Na stół z C64 trafiał przerobiony na monitor, czerwony telewizorek produkcji radzieckiej, stacja dysków, myszka i dwa czerwono-czarne quickshoty-każdy z innej parafii... Wtedy często grałem w Test Drive. Niesamowita popularność C64 komputera w latach 80'tych powodowała, że później w czasach, gdy oferował on już mocno przestarzałą technologię, nadal powstawały nań ładne, kolorowe i zaawansowane tytuły, których teoretycznie mieć nie powinien. Dopóki producenci softu mieli korzyści z wydawania nowych gier na Commodore, dopóty powstawały takie gry jak North&South, Lemmings.



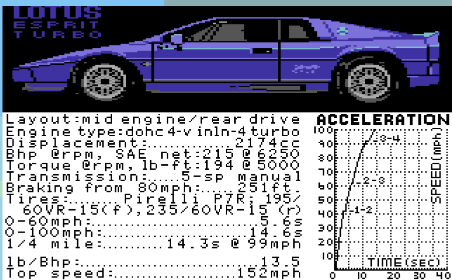
Test Drive został wydany w 1987 i w tym czasie nie mógł nie powstać na komodorka. We wspomnianych wcześniej latach dziewięćdziesiątych nadal trzymał dobry poziom growy i graficzny, dostarczający przyjemnych minut przed telewizorem z dżojem w ręku, podobnie jak Północ-Południe, czy Siostry Dżiana, jednak w dziedzinie motoryzacyjnej, czyli ulubionej przez sporą część męskiej społeczności growej. Szczerze mówiąc, to z początku na pececie nie miałem żadnych ścigałek. Marzeniem wydawał mi się wtedy amigowy Lotus 2, a Test Drive z C64 jawił się jako całkiem konkretny symulator jazdy z niezłym widokiem zza deski rozdzielczej. Celem gry było dostarczenie jednego z pięciu sportowych wozów do jego właściciela. Jadąc zbieraliśmy punkty. Im szybciej zapierniczaliśmy, tym punktów tych było więcej.



W grze mieliśmy do czynienia z ruchem ulicznym, więc należało wyprzedzać innych uczestników drogi i dbać o to, aby nie pocałować maską tych nadjeżdżających z przeciwka. Kolejnym utrudnieniem była obecność Policji goniącej nas za przekraczanie prędkości. Da się tu zauważyć analogię do współczesnych gier tego typu spod znaku NFS, tak więc chyba Test Drive był poniekąd prekursorem tematu pościgów policyjnych w tej konwencji. Trasa przejazdu okazywała się dość krętą drogą górską z przepaścią z jednej strony i klifem z drugiej. Należało oczywiście trzymać



się asfaltu. Jeśli chodzi o grafikę, to spełnia moje wymagania. Jest schludna, czytelna i całkiem ładna. Wybór samochodu ozdabiają animacje, a auta wyglądają konkretnie. Ferrari Testarossę obecna w grze bez trudu da się odróżnić od nowszego modelu 512TR z pierwszego Need For Speeda. Nie za bardzo widzę jednak sensu obecności na ekranie opisu auta wykresu przebiegu prędkości, tym bardziej, że wyskalowany jest on z dużym zapasem na osi czasu. Lepszy byłby wykres przebiegu momentu obrotowego. Muzyka w menu to proste i przyjemne



połączenie perkusji i gitary basowej, a dźwięk silnika jest przyzwoity. Po wyborze wozu siadamy za jego kółkiem. Ekran wtedy wypełniają widoki czytelnej deski rozdzielczej samochodu, drogi i antyradaru. Jest też lusterko wsteczne, a kierownica wychyla się podczas skręcania. No dla mnie wypas. Są smaczki



typu np. cyfrowe wyświetlacze prędkości i obrotów w pewnym oczywistym aucie, który takowe w rzeczywistości posiadał przed liftingiem. Grafika drogi wygląda na rastrową, a nie na 3D, ale jest płynna i przyjemna. dżoj do przodu i obroty idą w górę do 7K na minutę, po czym auto ulega zniszczeniu. Za wysokie obroty. Za drugim razem próbujemy przód + fire i jedynka siada na swoim miejscu. Jedziemy, kolejny fire+przód zapina dwójkę itd., a auto szybko osiąga prędkości bliskie 200km/h i zaczynamy się wczuwać. Fajnie tak przenieść się do czasów, gdy jarało się klasykami obecnych czasów, takimi jak Lotus Esprit, czy Lamborghini Countach.

Seria Test Drive miała swoje wzloty i upadki. Pierwsze części były mocnym uderzeniem. W latach dziewięćdziesiątych z kolei seria TD wypadała słabo na tle gier Need for Speed, by obecnie znów garściami dostarczać miodu za sprawą Test Drive Unlimited 2. Ja liczę na kontynuację serii, choć w tym temacie jest słabo, a producent TDU2 zbankrutował. Nie ma jednak tego złego, bo dorobek zostaje i grać można w to, co jest, a co będzie w przyszłości, to czas pokaże.

Pierwszy Test Drive jest obecnie sporą ciekawostką. Większość ludzi gra wyłącznie w rzeczy nowe, ale ci fani gier wyścigowych, którzy lubią grzebać i są ciekawi życia z pewnością trafią na TD i zrozumieją jak niewiele koncepcyjnie zmienia się w tematyce wyścigowej przez dekady. Polecam tą grę takim osobom i oczywiście wszystkim odurzonym magią tamtych czasów. Kończę ten opis zasiadając za kierownicą Porsche Turbo by wyruszyć w drogę pełną pikseli oraz sentymentu. Pozdrawiam. Bartek.

Wrona



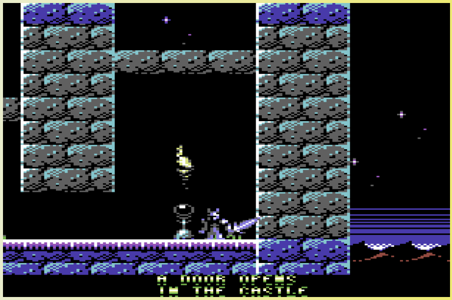
Knight'n'Grail



Mogłoby się wydawać, że 8 bitowe komputery to już przeszłość. Artefakty przeszłości, przy których czas obecnie spędza jedynie garstka najbardziej zagorzałych zapaleńców. Dla większości przeciętnych obywateli są to martwe platformy, które dziś są niczym więcej poza wspomnieniem. Nawet przeglądając kolejne numery naszego magazynu można odnieść wrażenie, że wszystko, co najlepsze już się w retro-świecie wydarzyło, a nowości pomimo że wciąż powstają, to nie są warte poświęcenia im dłuższej ilości czasu. Wszystkie powyższe stwierdzenia są w pewnym stopniu prawdziwe, jednak od każdej reguły pojawiają się wyjątki. Takim chlubnym wyjątkiem, jest wydana w 2009 roku gra "Knight'n'Grail".

W czasie, gdy coraz trudniej o powiew świeżości, potrzeba umiejętnie łączyć znane składniki, aby wzbudzić zainteresowanie w branży. Świetnym przykładem takich umiejętności jest gra "Knight'n'Grail" umiejętnie łącząca nowoczesne rozwiązania z klasycznym mechanizmem rozgrywki. Za jej stworzenie odpowiada należące do Mikaela Tillandera studio Widepixelgames.

Początek gry może sprawiać wrażenie, że mamy do czynienia z kolejną sztampową platformówką, jakich wiele ukazało się na C64. Na szczęście im bardziej zagłębiamy się w świat gry, tym więcej ciekawych rozwiązań daje o sobie znać. "Knight'n'Grail" to produkcja pasująca do gatunku określanego, jako metroidvania. Najbardziej charakterystyczną cechą jest stopniowe odblokowywanie dostępu do kolejnych lokacji wraz ze zdobywaniem nowych przedmiotów oraz poszerzaniem wachlarza umiejętności. W opisywanej produkcji magiczne kule są w większości przypadków kluczem do niedostępnych miejsc. Często dosłownie, po zniszczeniu takiego artefaktu magiczna blokada znika, otwierając tym samym przejście do niedostępnych wcześniej terenów. Rozbicie niektórych zaklętych kul potrafi magicznie wzmocnić głównego bohatera, pozwalając mu przykładowo na wykonywanie podwójnych skoków. Autor zadbał o to, aby grający nie musiał zbyt długo błądzić w poszukiwaniu dotychczas niedostępnych miejsc. Po naciśnięciu spacji można podejrzeć niewielką, ale wystarczająco dokładną mapę, na której wyraźnie widać odwiedzone lokacje oraz możliwe przejścia do niezbadanych terenów.



Główny bohater gry, jak na rycerza przystało ubrany jest w zbroję, a w swoich silnych dłoniach dzierży miecz o magicznych właściwościach. Dość szybko okaże się, że podstawowe wyposażenie nie jest wystarczające do obrony oraz walki z różnorodnymi przeciwnikami. W odróżnieniu od magicznych umiejętności, zdobywanych na stałe podczas rozbijania artefaktów, zbroje oraz miecze trzeba na bieżąco dopasowywać do sytuacji. System kolorów oraz przypisanych do nich żywiołów jest prosty do zrozumienia: nie ma możliwości zadawania obrażeń, gdy spotykają się elementy o tej samej barwie. Korzystając z ognistej zbroi oraz miecza nic nie grozi rycerzowi podczas kontaktu z czerwonymi potworami, ale nie jest on jednocześnie w stanie zaszkodzić

im dopóki nie zmieni oręża. System jest prosty w założeniach, ale potrafi w ciekawy sposób urozmaicić rozgrywkę.

Pozostając w temacie urozmaicenia rozgrywki, warto wspomnieć o budowie świata zaprezentowanego w grze. Wspomniana wcześniej mapa, będąca miniaturowym odwzorowaniem świata nie oddaje jego prawdziwych rozmiarów. Niektóre odwiedzane pomieszczenia mieszczą się w całości na jednym ekranie, ale spora część z nich jest płynnie scrollowana. Zgodnie z informacją podaną przez autora, gdyby wszystkie lokacje dostępne w grze rozbić na pojedyncze ekrany ich liczba przekroczyłaby 200. Przy takim rozmiarze istnieje ryzyko znudzenia podobnymi komnatami wypełnionymi jednakowymi teksturami, ale nie w tej grze. Zanim nastąpi moment, w którym każda cegła i kamień wydadzą się przesadnie znajome, nadchodzi czas na przejście do kolejnego fragmentu świata. Oprócz zamku, w którym rozpoczyna się przygoda na zwiedzenie czekają także kopalnie, kanały, świątynia oraz kilka innych miejsc. Kolejne lokacje, to nie tylko graficzna zmiana otoczenia, ale również pojawienie się nowych, charakterystycznych dla danej okolicy przeciwników oraz zagrożeń. W zamku należy mieć baczenie na krople kapiące ze stropu oraz przyklejone do ścian, plujące jadem, pająkopodobne stworzenia, a w górskich jaskiniach trzeba uważać na strzelającą spod ziemi lawę oraz powolne, ale trudne do ubicia kamienne golemy.



Muzyka płynąca z głośników podczas obcowania z "Knight'n'Grail" także ulega zmianie wraz z otoczeniem. Co ciekawe, melodia nie towarzyszy całości rozgrywki. Utwory nie są odgrywane w ciągłej pętli, a jedynie raz, po czym następuje kilkuminutowa cisza, przerywana jedynie efektami dźwiękowymi związanymi z prowadzonymi przez gracza działaniami. Takie rozwiązanie dodaje nieco tajemniczości do atmosfery, a dodatkowo nie powoduje znużenia, które często pojawia się przy zapętlonej muzyce. Z powodu ograniczeń technicznych gra nie jest w stanie jednoczenie odtwarzać melodii oraz efektów dźwiękowych. Jest to jedyny mankament techniczny, jaki zauważyłem w grze.

Opisany wcześniej podział na różnorodne lokacje ma niestety swoją cenę. Za każdym razem, gdy rycerz przemieszcza się pomiędzy krainami pojawia się przerwa na doczytanie danych ze stacji dysków. Problem jest oczywiście w pewnym stopniu pomijalny, podczas zabawy na emulatorze, jednak grając na oryginalnym Commodore lepiej zawczasu zaplanować dalszą podróż.

Czas wrócić do pochwał. Kolejnym plusem "Knight'n'Grail" jest wyważony poziom trudności. Aby dotrzeć do finału potrzebna jest zręczność, jednak wyzwania stawiane przez przeciwników są do przejścia dla zwykłych śmiertelników. Podczas gry należy zachować ostrożność, jednak możliwość zapisywania stanu gry przy Runach Odrodzenia (oryg. "Rune of Rebirth") odbiera nieco dramatyzmu charakterystycznego dla produkcji z dawnych lat, gdzie utrata ostatniego punktu energii oznaczało powrót do samego początku i żmudne, ponownie przechodzenie gry od samego początku. Osoby uważające się za graczy typu „hardcore" nie mają obowiązku korzystania ze specjalnych Run, a dla okazjonalnych graczy takie nowoczesne rozwiązanie może zdecydować o podjęciu kolejnej próby przejścia trudniejszego fragmentu, a docelowo - dotarcia do pięknego finału. Skoro autor poświęcił swój czas i przygotował

dwa różne zakończenia, to wypada zobaczyć, chociaż jedno z nich, prawda?

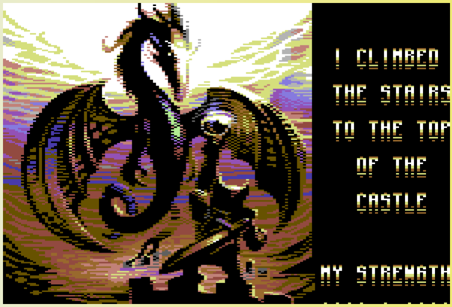


Zanim rycerzowi uda się dotrzeć do tytułowego Grala przyjdzie mu stoczyć nie jedną walkę. Zgodnie z niepisanymi zasadami wielkiej przygody na swojej drodze spotka się on nie tylko z szeregowymi przeciwnikami, ale również z kilkoma większymi bestiami. W większości przypadków przejścia do kolejnych miejsc w świecie gry strzeżone są przez ogromne smoki. Aby mieć szansę na wyjście z takiego pojedynku „z tarczą" nie wystarczą odpowiednio wyćwiczone w obsłudze joysticka palce. Warto dopasować do przeciwnika żywioły, zarówno w mieczu jak i w zbroi, aby zwiększyć swoje szanse na przeżycie. Potężne kreatury potrafią korzystać z różnorodnych ataków, przez co nie ma jednego słusznego wyboru ekwipunku na drodze do zwycięstwa.

Gra została wydana przez firmę Psytronik w trzech wariantach. Za cenę 2 funtów szterlingów można nabyć cyfrowe wydanie, które bez problemu współpracuje z emulatorami. Posiadacze oryginalnych komputerów C64 mogą skusić się na zakup dyskietki w wersji „budżetowej" lub „premium". Ta ostatnia wersja kosztuje prawie 13£, ale oferuje opakowanie w klasycznym stylu wraz z kolorowymi dodatkami - w sam raz dla kolekcjonerów.



„Knight'n'Grail" to pozycja obowiązkowa dla każdego miłośnika ośmiobitowej rozrywki. Wciągająca mieszanka gry zręcznościowej oraz rozległego labiryntu w połączeniu z wysokiej jakości oprawą audio-wizualną dają produkt najwyższej klasy, w którym ciężko dopatrzeć się wad. Zdecydowanie warto wydać kilkanaście złotych na oryginalną wersję gry.





Knight'n'Grail
Psytronik Software
2009

Grafika	Dźwięk	Grywalność
10	9	10

Mikael Tillander

Mikael Tillander, założyciel studia Wide Pixel Games jest z zawodu programistą. Autor jednej z najlepszych gier, jakie pojawiły się na Commodore 64 w ostatnich latach, czyli "Knight'n'Grail" zgodził się udzielić odpowiedzi na kilka pytań dotyczących wspomnianej produkcji, a także prac nad innymi produkcjami.

Jestem pod wrażeniem gry "Knight'n'Grail". Odkąd dotarłem do jej zakończenia bezwarunkowo zagościła na mojej prywatnej liście przebojów. Niestety, mam wrażenie, że niewiele osób interesuje się w dzisiejszych czasach ośmiobitowymi komputerami. Skąd pomysł, aby tworzyć na tak wiekową platformę?

Dzięki! Chciałem spróbować zrobić coś na komputerze z konkretnymi ograniczeniami. Gdy byłem młodszy, sporo programowałem na C64, więc zdecydowałem się sprawdzić, czy nauczyłem się czegoś



(pod względem kodowania) w ciągu ostatnich ponad 20 lat, które minęły odkąd ostatni raz kodowałem na C64. Zacząłem od szkicu, który umieściłem na forum Pixelation (załączony screen jest oryginałem). Z tego miejsca wszystko potoczyło się dalej, tak jak zwykle się to dzieje.
http://www.pixeljoint.com/files/icons/full/knightingale_rev.png

Styl graficzny nie uległ zmianie od czasu szkicu, na którym widać, nie tylko wskaźnik energii życiowej, ale również wskaźnik magii lub many. Czy miałeś jeszcze inne pomysły dotyczące mechaniki rozgrywki?

Tak, całkowicie o tym zapomniałem, ale w grze miała znaleźć się druga broń korzystająca z energii mana. W głowie miałem wizję ataków rażących błyskawicami. Musiałem zrezygnować z tego pomysłu z powodu ograniczonej ilości przycisków na joysticku.

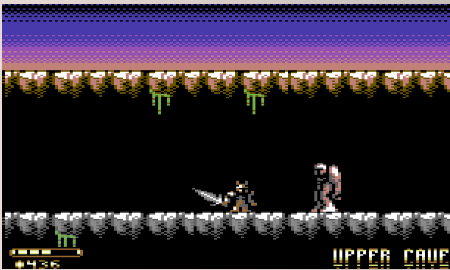
Jak dużo czasu zajęło Ci stworzenie tak rozległego świata, jaki można zwiedzić w „Knight'n'Grail"?

Potrzebowałem około 8 miesięcy odkąd rozpocząłem tworzyć grę do czasu, gdy została ona wydana na dysku.

Grafika w Górach Zmey wraz z kulami ognia wystrzeliwującymi spod ziemi oraz powolnymi, trudnymi do ubicia golemami, sprawiają, że jest to miejsce, które spodobało mi się najbardziej. Czy Ty masz swoją ulubioną część gry?

Jaskinia Wyvern. Znajduje się tam pierwszy boss, który okazał się naprawdę świetny, są tam również

wagony górnicze, którymi można jeździć. Jestem także zadowolony z widoku nieba, we wspomnianym przez Ciebie fragmencie.



Wszyscy bossowie są w porządku, nie tylko ten pierwszy, ale nie stawiają oni zbyt wielkiego wyzwania. Ogólny poziom trudności w „Knight'n'Grail" nie jest tak wysoki jak w podobnych grach z lat 80-tych. Dlaczego tak jest?

W założeniu jest to "nowoczesna" gra na starej platformie. Moim zdaniem, nowoczesne gry nie są zbyt trudne, a dodatkowo oferują wiele okazji do zapisu stanu gry.

Pomiędzy nowoczesnymi oraz retro grami jest znacznie więcej różnic. Jedną z nich jest możliwość wprowadzania aktualizacji w dowolnej chwili po publikacji gry. Co o tym myślisz?

Myślę, że jest to dobre. Aktualizowałem moje poprzednie publikacje na podstawie reakcji graczy. W przyszłym tygodniu dostarczę update do "Twin Tiger Shark", aby zbalansować bronie i naprawić kilka błędów. Nie sądzę, aby jakikolwiek szanujący się twórca wypuścił cokolwiek, co byłoby drastycznie niedopracowane, planując naprawę w późniejszych poprawkach. Uzyskiwanie sugestii od graczy oraz możliwość odpowiedzi na głos społeczności poprzez dostarczenie aktualizacji to naprawdę świetna sprawa.

Mam wrażenie, ze stało się zwyczajem wypuszczanie gier będących wciąż w fazie beta, nazywając to "wczesnym dostępem". Co sądzisz na ten temat?

Sądzę, że jest to związane z "mentalnością kickstartera", która rozpowszechniła się obecnie. Producenci mogą zacząć zarabiać pieniądze na swoich grach znacznie wcześniej. Podejrzewam, że jest to dość ryzykowne przedsięwzięcie, lecz jeśli autorom uda się zabezpieczyć fundusze na wczesnym etapie, produkowana gra może na tym skorzystać.

Moim zdaniem gra posiada tylko jedną techniczną niedoróbkę. Gdy muzyka zaczyna grać to efekty dźwiękowe zostają wyłączone. Czy jest to błąd, celowy zabieg czy może ograniczenie ze strony sprzętu?

C64 pozwala na wykorzystanie tylko trzech "głosów" jednocześnie, a muzyka zajmowała wszystkie trzy miejsca. Spróbowałem przełączania i myślę, że zadziałało to całkiem dobrze. Dodało to różnorodności kolejnym lokacjom, na przejście, których potrzeba trochę czasu.

„Knight'n'Grail" został wydany tylko na Commodore 64, natomiast twoja najnowsza gra "Twin Tiger Shark" jest produkcją wieloplatformową, dostępną na Xboksie oraz OUYA. Którą platformę wolisz jako twórca?

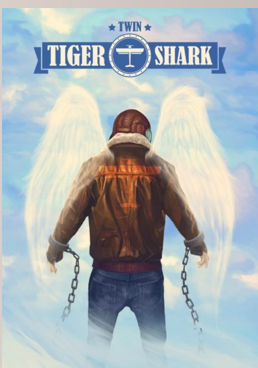
Tworzę grę najpierw na komputerze, a później ją eksportuje (używając własnych skryptów do konwersji) na inne platformy, aby przetestować działanie od czasu do czasu. Każdy sprzęt, na którym grę da się uruchomić, jest dobrą platformą. Niedawno zacząłem używać PS Vita, która może okazać się moją ulubioną. W tej chwili, muszę przyznać, że jest to Xbox 360 z powodu swojej mocy.



Jakiś czas temu pokazałeś kilka grafik z odświeżonego "Knight'n'Grail" zaplanowanego na nowsze sprzęty. Czy ten projekt jest kontynuowany?
https://twitter.com/mix256/status/312881928091103232/photo/1

Ten projekt będzie kontynuowany aż do ukończenia. :) Naprawdę chcę go przenieść na nowsze platformy, ale gra musi mieć klimat oryginału, a tego jeszcze nie udało mi się osiągnąć.

Każda z twoich gier ma innego twórcę okładki. Czy żaden z nich nie jest wystarczająco dobry, by pracować z Tobą przy kolejnych projektach? ;)



Haha, nigdy się nad tym nie zastanawiałem… W grze o zombie, nad która pracuję, po raz kolejny zmienił się autor okładki, chociaż tym razem pracuje on również nad grafiką w grze. Marek Barej zrobił okładkę do "Twin Tiger Shark", czyż nie jest ona idealna do tej gry? Okładka przygotowana przez Marka oraz ta z "Knight'n'Grail", którą stworzył Håkon Repstad, ukazują w pewien sposób, o czym są dane gry.

Obie wspomniane okładki są bardzo ładne. Podobnie jak ze zmianą artystów, każda stworzona przez Ciebie gra posiada nową mechanikę, nowy świat do zwiedzenia. Nowoczesne gry nastawione są na możliwość ściągania dodatków, rozszerzeń, oraz produkcji sequeli. Czy nie kusi Cię, aby poszerzyć wydane już gry w ten sposób?

Chcę zrobić sequel "Knight'n'Grail" i zrobię go… kiedyś. :) Odnośnie rozszerzeń, stwierdzam, że raczej nie. Na pewno nie za opłatą. Stworzyłem nowy tryb/poziom do "Heavy Recoil", który został udostępniony wraz z ostatnią aktualizacją. Taki rodzaj rozszerzeń tworzę z radością.

Skąd bierzesz inspiracje do tworzenia swoich gier? Czy znajdujesz je w innych grach, czy też otoczenie podsuwa Ci dobre pomysły?

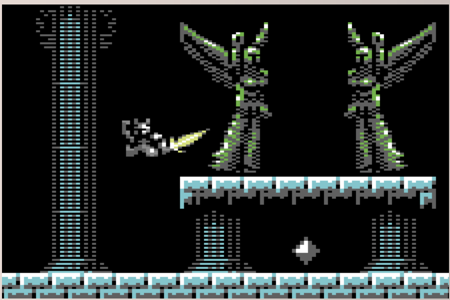
Głównie są to obrazy i/lub wspomnienia z innych gier. Czasami muzyka dostarcza rozbłysk nowego pomysłu.

Czy możliwe jest utrzymanie się wyłącznie z tworzenia tych gier?

Nie. Chociaż sądzę, że ktoś bardzo dobry marketingowo mógłby mieć z tego coś więcej. :)

Czy mógłbyś nam powiedzieć, co robisz, kiedy nie pracujesz nad starymi grami?

Jestem twórcą gier oraz aplikacji na urządzenia przenośne. Moim głównym hobby jest granie w pinball'a, często biorę udział w turniejach pinball'a.



Bardzo dziękuję za wywiad w imieniu swoim oraz całego zespołu "Komody". Z mojej strony czas zagrać w „Fairy Well". Musze się przyznać, że jeszcze nie grałem w tą grę.

Wywiad przeprowadził Łukasz Bobrecki



Guns'n'Ghosts

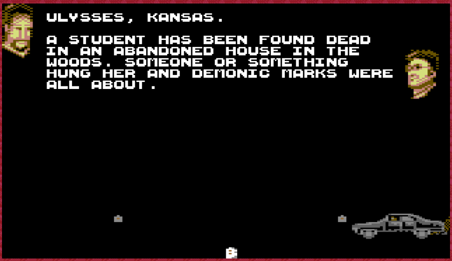
W ostatnich tygodniach zamiast odświeżać gierki z ubiegłego wieku, staram się poznawać zdecydowanie nowsze produkcje, wydane w ostatnich latach. Komputery potrafiące dokonywać obliczeń na maksymalnie 8 bitach co prawda dawno już zeszły do podziemia, jednak wciąż, każdego roku pojawia się kilka nowych produkcji. Nie szukając daleko, w 2013 roku przypomniał o sobie duet: Georg „Endurion" Rottensteiner oraz Trevor „Smila" Storey prezentując „Guns'n'Ghosts", grę osadzoną w klimacie horroru. Tytuł tej produkcji delikatnie nawiązuje do klasycznej serii „Ghots'n'Goblins", ale podobieństwa pomiędzy nimi nie są marketingowym kluczem do sukcesu wspomnianej produkcji. Autorom udało się już zapracować na swoje miejsce w ośmiobitowej branży, chociażby dzięki rewelacyjnemu, wydanemu rok wcześniej „Soulless".



Projekt gry po raz pierwszy pojawił się w 2011 roku na forum Retro Remakes, (http://www.retroremakes.com/remaketalk/index.php?p=/discussion/2391/) gdzie Georg Rottensteiner prezentował kolejne etapy projektowania, programowania, a w skrócie - pełnego przygotowania gry na Commodore 64. Produkcja nazwana wówczas „Supernatural", wyglądała znacznie mniej atrakcyjnie, jednak był to dopiero początek prac. Każdy ze stu kolejnych kroków na drodze do stworzenia „Guns'n'Ghosts" został szczegółowo opisany na wspomnianym forum.

Prace, pracami, ale czas opowiedzieć co nieco na temat finalnego produktu. Gra, co nie jest takie oczywiste, posiada fabułę, której kolejne fragmenty ujawniane są regularnie, co kilkanaście poziomów. Opowieść co prawda nie należy do zbytnio wciągających, ani rozbudowanych, ale w połączeniu z miłymi dla oka krótkimi animacjami jest sympatyczną nagrodą za umiejętne pokonywanie kolejnych hord potworów. Nic tak nie motywuje jak chęć poznania zakończenia rozpoczętej historii, jakkolwiek prosta by ona nie była.

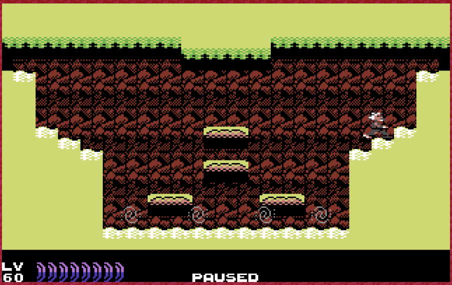
Gra charakteryzuje się dość wysokim poziomem trudności. Wyzwanie, z jakim trzeba się zmierzyć przechodząc przez kolejne poziomy jest jednak zróżnicowane. Kolejni przeciwnicy, podobnie jak układ samych poziomów potrafią niejednokrotnie poważnie uszczuplić zapas dostępnych „żyć", jednak zdarzają się pomiędzy nimi fragmenty znacznie prostsze, powiedziałbym, że wręcz relaksacyjne. Trudno uznać to za wadę, bowiem spokojniejsze poziomy pozwalają na chwilę oddechu oraz dają szansę na poprawę stanu zdrowia postaci. Moim zdaniem, niektóre potworki powinny pojawić się na znacznie późniejszym etapie gry. W porównaniu z przyśpieszającymi pająkami zdecydowanie łatwiejsze są skaczące żaby, które pojawiają się dopiero kilkanaście poziomów później.



Na poziom trudności gry nie można wpływać bezpośrednio, jednak decydując się na konkretny tryb rozgrywki można sprawić, aby w nierównej walce gracz miał większe szanse na przeżycie, lub wręcz przeciwnie. Tytułowe menu oferuje sześć opcji, jednak tylko część z nich wprowadza konkretne urozmaicenie. Podstawowy wybór związany jest z ilością graczy. Nie zauważyłem różnicy w ilości atakujących potworów podczas samotnych zmagań oraz z pomocą drugiej osoby, co oznacza, że we dwójkę gra się nie tylko raźniej, ale i łatwiej. Kolejna decyzja do podjęcia dotyczy bohatera, którym przyjdzie sterować podczas zabawy. Bracia Trevor oraz Georg (zbieżność ich imion z twórcami gry jest nieprzypadkowa) różnią się między sobą posiadaną bronią.



Trevor korzystając ze siły swojego umysłu potrafi zatrzymać wroga w miejscu, wysysając z niego przy okazji wszelką energię życiową. Niewielki zasięg ataku może zostać z czasem rozwinięty, jednak psychiczna moc nigdy nie dorówna sile rażenia strzelby, z której korzysta Georg. Używając broni palnej znika problem związany z zasięgiem, lecz nie jest to oręż pozbawiony wad. Po wystrzeleniu wszystkich



pocisków konieczne jest spokojne załadowanie nowej amunicji. Trzeba stać w miejscu, zupełnie bez ruchu, a przeciwnicy cały czas atakują. Z czasem można znacznie powiększyć magazynek, jednak po-

cząstek gry wymaga chwilami anielskiej cierpliwości. Kooperacja to najciekawszy, a zarazem najtrudniejszy sposób walki ze złem. Gracze nie mogą, tak jak w pozostałych trybach grać niezależnie od siebie, bowiem aby pozbyć się potwora potrzebna jest bliska współpraca. Obrażenia zadawane są wyłącznie w sytuacji, gdy Georg wpakuje kulkę w monstrum uwięzione mentalną siłą Trevora. Ten tryb zarezerwowany jest wyłącznie dla prawdziwych wyjadaczy.

Wraz z rozwojem historii bracia odwiedzają różnorodne lokacje. Poszukując kolejnych nadnaturalnych zdarzeń zawitają na pustynię, do lasu, a nawet sprawdzą, co kryje się w kanałach. Kolejne etapy podróży wiążą się nie tylko z pojawianiem się nowych przeciwników, ale również ze zmianą stylu graficznego kolejnych plansz. Najpiękniejsze, w mojej opinii, są delikatnie animowane wodospady będące tłem dla podziemnego jeziora, niestety pojawiają się one dopiero w okolicach 60 poziomu.

Na oprawę graficzną w „Guns'n'Ghosts" nie można narzekać. Pomaga ona zbudować odpowiedni nastrój, zwłaszcza na początkowym etapie rozgrywki, a niektórzy przeciwnicy wzbudzają respekt wyłącznie swoją „urodą". Tak samo dobrze nie wypowiem się na temat muzyki, która zupełnie nie trafiła



w mój gust. Po pewnym czasie zdecydowałem, że do dobrej zabawy wystarczą sporadycznie słyszalne efekty dźwiękowe. Na pochwałę zasługuje natomiast fakt, że gra mieści się w pełni w pamięci Commodore. Przechodząc przez 72 kolejne plansze wszystko działało płynnie, ani razu nie pojawiły się zacięcia ani przerwy na doczytywanie danych.

„Guns'n'Ghosts" to produkcja warta sprawdzenia. Mroczny klimat, paranormalne zjawiska, różnorodne lokacje oraz przeciwnicy w połączeniu z rzadko spotykanymi animowanymi przerywnikami fabularnymi to niewątpliwe zalety gry. Pewne skojarzenia z „Ghost'n'Goblins", o których wspomniałem na samym początku mogą pojawić się podczas rozgrywki, jednak nie mamy tu do czynienia z żadnym klonem ani przeróbką, a jedynie z podobną, ponadnaturalną tematyką, która jest obecna w obu produkcjach.





Guns'n'Ghosts
Psytronik Software
2013

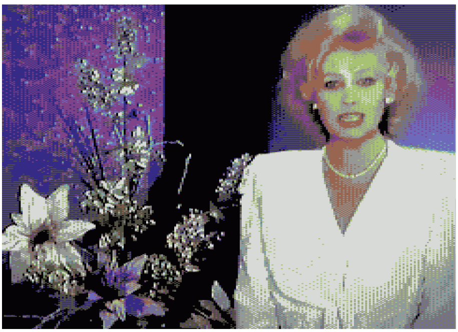
8	6	8


64
.com.pl

„Miszcz" i Małgorzata

Dawno, dawno temu, w czasach głębokiego SID-popu i SIDrocka, kiedy przez świat nie przetoczyła się jeszcze fala współcześnie znanej nam muzyki, w domach, w remizach strażackich i na wielkich balach królowało chiptune'owe brzmienie i nikomu nawet przez myśl nie przeszło, że mogłoby być inaczej. Na radiowych i telewizyjnych listach przebojów próżno szukałbyś dźwięków innych niż ośmiobitowe. Choć dziś trudno w to uwierzyć, nikt nie skarżył się na bylejakość i monotonię ówczesnych hitów. Nikomu nie przeszkadzała ograniczona paleta dźwięków, bo i ona doczekała się swoich mistrzów.

Czasy te miały niepowtarzalny urok. Wielu do dziś z sentymentem wspomina tamte dni: pierwsze prywatki, na których promowano pionierski rodzimy dance, studniówkę z nieodłącznym polonezem, wypady na rockowe koncerty. Nic jednak nie mogło się równać z magią niedzielnych popołudni, kiedy to po ciężkim tygodniu nauki bądź pracy zasiadało się wygodnie przed ekranem, aby obejrzeć bijący wówczas rekordy popularności *Telewizyjny koncert życzeń*.



Także nasi bohaterowie, Małgorzata i Robert, których historię niecodziennej miłości chcemy dziś opowiedzieć, punktualnie o 13.00 wybierali pierwszy kanał TVP i popijając do obiadu kompot z rabarbaru, oczekiwali muzycznych niespodzianek.

Oboje mieli niepospolitą wrażliwość muzyczną, stąd łatwo ulegali czarowi melodyjnych kompozycji. Wystarczały dwa–trzy takty ulubionego utworu, aby rozpływały się wszelkie ich troski, a myśli przenosiły w inny wymiar. Nie inaczej było i tym razem. Kiedy w głośnikach wysłużonego Rubina rozbrzmiały pierwsze dźwięki szlagieru Jeroena Tela, małżonkowie wrócili pamięcią do czasów, kiedy to na trwałe splotły się ich losy.

Poznali się w salonie gier. Tam właśnie Robert spędził prawie całą młodość. Małgorzatę ujęło jego całkowite oddanie elektronicznej rozrywce, które poznała po przekrwionych od wielogodzinnego wpatrywania się w niebieskawy ekran oczach i nabrzmiałych od odcisków palcach zapamiętale uderzających przycisk *fire*. Po odgłosach „o!", „aa!", „oż ty!...", „niech cię ch.. strzeli!", wydobywających się w ferworze wirtualnej walki z zapadłej piersi, rozpoznała w Robercie prawdziwego mężczyznę o cechach wojownika. Kiedy doszedł przy niej do ostatniego poziomu *Cybernoid II*, zakręciło się jej w głowie i omal nie upadła.


Cybernoid II (Hewson Consultants Ltd., 1988)

Wtedy właśnie on, dotąd zimny i wyrachowany mściciel, pogromca, Rambo, Predator i Commando w jednym, pospieszył jej na ratunek. Mimo trwającego setne części sekundy wahania: okazać rycerskość czy ukończyć grę, do której podchodził

niezliczoną ilość razy, a której końcowa scena była teraz na wyciągnięcie ręki – wybrał to pierwsze. Zdecydowanym ruchem odrzucił drążek i przytrzymał chwiejące się ciało dziewczyny, które upadało niczym ścięte drzewko. Choć włożył w to wszystkie siły, bardzo starał się sprawiać wrażenie mężczyzny, który średnio raz dziennie ratuje niewiasty oszołomione jego zręcznością.

– Ale przecież gra!... – zdołała wykrztusić z niekłamanym przejęciem. Oboje spojrzeli w stronę automatu: ostatni ze statków właśnie przyjmował na siebie śmiercionośną serię pocisków. Syntetyczny dźwięk eksplozji zdawał się nie mieć końca.

– To nic – odparł z udawanym spokojem. Przed oczami stanął mu blisko godzinny trud, setki zestrzelonych dział i samolotów wroga, akrobatyczne manewry powietrzne, pełne fantazji ataki…

– To nic – powtórzył, a serce jego ścisnął niewysłowiony ból, w kącikach oczu zaszkliły się ledwo widoczne łzy.

Emocje malujące się na twarzy dziewczyny zakrył niewinny rumieniec. Nigdy nie doświadczyła tak wielkiego poświęcenia. Owszem, zdarzało się, że ten czy tamten przepuścił ją w kolejce po żeton lub wybrał jej inicjały na liście *hall of fame*, jednak tym razem było to coś naprawdę wyjątkowego: ktoś dla niej wyrzekł się sławy największego mistrza *Cybernoid* w południowej Polsce, złożył jej w ofierze mozolny, wielomiesięczny trud pokonywania kolejnych poziomów.

W nagłym przypływie żalu za jego stratą, ale i z wdzięczności, że pospieszył jej z pomocą, chciała mocno przycisnąć go do falującej piersi, jednak zabrakło jej śmiałości. Czuła się w jego ramionach taka mała, taka krucha, tak bardzo kobieca... Milcząco patrzyła na niego ze ściśniętym od wzruszenia gardłem. Jeśli wcześniej nie potrafiła właściwie nazwać swoich uczuć, teraz nie miała wątpliwości – to jemu odda swe dziewicze serce.

Jeszcze tego samego dnia wieczorem spotkali się na SID-owej imprezie w wypełnionym po brzegi klubie. Bawili się do późna przy setach Jeroena Tela, Matta Gray'a i Roba Hubbarda. Czas dla nich zatrzymał się w miejscu. Nie widzieli i nie słyszeli niczego poza sobą. Równie dobrze bawili przy energetycznych, skocznych kawałkach z *Battle Valley*, *Last Ninja II* i *Commando*, co przy puszczanych na drugim



danceflorze spokojnych, wysmakowanych trackach z *Master of Magic*, *Lightforce* czy *One Man and his Droid*. Przy wolnych, lirycznych utworach opierała głowę o jego chłopięco chude ramię, na którym widniało wytatuowane niebiesko-czerwone logo Commodore, przymykała oczy i trwała w błogim półśnie.

Jak przystało na dobrze wychowanego młodzieńca, po mile spędzonym wieczorze Robert odprowadził Małgorzatę pod blok, w którym mieszkała. Dziękując za wspólny czas, dziewczyna nieśmiało musnęła ustami jego policzek. Gdyby nie skąpe światło odległej latarni, zobaczyłaby na jego twarzy zmieszanie chłopca, który dopiero odkrywa powaby przeciwnej płci. Wbiegła lekko po schodach, a on wciąż patrzał za nią rozanielonym wzrokiem.

Było w Małgorzacie coś, co zaintrygowało, a zarazem urzekło Roberta: dziewczęca świeżość i niewinność połączona z kobiecą już dojrzałością; dziecięca łatwowierność i surowa powaga. Kiedy ich spojrzenia spotkały się po raz pierwszy, przeszyło go graniczące z pewnością przekonanie, że ta twarz o delikatnych rysach i dużych błękitnych oczach kryje wrażliwą i piękną duszę. Nie mógł dłużej pozostać obojętny na nieodparty urok dziewczyny.

Spoglądając w gwiazdy i pogrążając się bez reszty w projekcjach przyszłych dni, szedł niespiesznie w stronę swojego osiedla. Minął kilka przydrożnych

latarni, kiedy z głębokiego zamyślenia wyrwało go niespodziewane pytanie.

– Czy kolega aby nie zabłądził w tę ciemną noc? – niby grzecznie zwrócił się do niego jeden z trzech typków w koszulkach z wytartymi prasowankami Atari. Nieznajomi zaszli mu drogę, jednoznacznie zdradzając nieprzyjazne intencje. Rozpoznał w nich twarze, które już w klubie wrogo mu się przyglądały. „Najwyraźniej przesadnie troszczą się koleżankę z sąsiedztwa” – pomyślał, trafnie wyczuwając, co się święci.

W dzielnicy, w której mieszkał, często dochodziło do bójek. O powód nikt nie pytał. Zwykle chodziło o rozładowanie młodzieńczej energii i potwierdzenie swojej siły w najbardziej pierwotnej formie: bezpośredniej walce. Zdarzały się jednak uliczne bijatyki, które miały znacznie głębszy podtekst i bardziej zajadły przebieg. Do tych zaliczały się porachunki klanów. W tamtych czasach bezwzględny bój toczyli miłośnicy komputerów Atari z fanami Commodore (mniej liczna, rachityczna społeczność spectrumowców, zrzeszona w przyszkolnych klubach miłośników informatyki, deklarowała pacyfistyczne przekonania).

Tym razem zanosiło się na świętą wojnę w imię obrony umiłowanego logotypu i symbolizowanych przez niego wartości. Nie było mowy o szlachetnej walce do pierwszej krwi. W tym bezpardonowym boju stawiało się na szali swoje zdrowie, a nawet życie.

Robert, zdany wyłącznie na siebie, w lot ocenił swoje szanse w starciu z trzema osiedlowymi rzezimieszkami. Nie były wielkie. Jedyne, na co mógł liczyć, to efekt zaskoczenia. Nie czekając na dalszy bieg wydarzeń, postanowił działać.

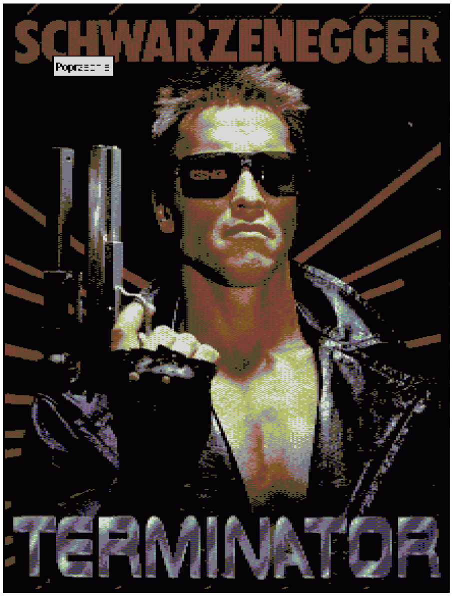
Niesiony siłą kiełkującego uczucia do Małgorzaty chwycił pierwszego kolesia za szmaty i walną go z dyńki, drugi – nim zdołał rozeznać się w sytuacji – zainkasował mocny cios glanem w krocze, trzeci – widząc wijących się z bólu kompanów – stracił serce do walki i porwał się do histerycznej ucieczki, gubiąc po drodze kij baseballowy i łańcuch.



Bob’n Rumble/Bad Street Brawler (Mindscape Inc., 1987)

Patrząc z uczuciem dzikiej satysfakcji na krewkich atarowców leżących u jego stóp, doświadczał przypływu nadludzkiej siły. „The power of love” – pomyślał i uśmiechnął się do siebie.

– Gdyby ktoś mnie szukał… mówią na mnie Bob… Bob’n Rumble. – rzucił od niechcenia i odszedł wolnym krokiem, jak gdyby chwilę wcześniej nic nie zaszło. Zupełnie już spokojny wracał w myślach do wieczoru spędzonego z Małgorzatą.



Od wydarzeń tamtej nocy atarowcy omijali Roberta szerokim łukiem, mimo że był częstym gościem na osiedlu Małgorzaty. Jeśli zaś przez swoją nie-

ostrożność znaleźli się w zasięgu jego wzroku, pokornie spuszczali głowy, aby nieopatrznym gestem lub spojrzeniem nie ściągnąć na siebie jego gniewu.

Małgorzata i Robert zostali parą po pierwszym pocałunku, do którego doszło w ciemnej kinowej sali. Robert wybrał romantyczny film o miłości, co do którego miał pewność, że spodoba się dziewczynie.

W połowie seansu – czy to przez istniejący od początku między dwojgiem młodych ludzi magnetyzm, czy to pod wpływem scen epatujących miłością – ich usta spotkały się w długim, namiętnym pocałunku, którego żadne nie chciało przerwać. Z kina wyszli ze splecionymi dłońmi. Tego wieczoru długo spacerowali parkowymi alejkami, a wokół nich dało się słyszeć wesoły, miłosny szczebiot. On opowiadał o niebezpieczeństwach i pułapach czyhających na każdego, kto niewprawną ręką próbował kierować statkiem w grze *Tomcat*. Ona słuchała z szeroko otwartymi oczami i niesłabnącym zainteresowaniem.

Imponowało jej jego gamingowe doświadczenie i niebywała zręczność. Czuła się przy nim szczęśliwa i bezpieczna. Z kolei Robert przy subtelnej kobiecości Małgorzaty widział siebie nader atrakcyjnym. Dzięki niej jego nieociosana męskość zyskiwała znamiona łagodności.

Wydawało się, że wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, iż tych dwoje jest sobie pisanych. Jednak na drodze ich szczęściu stanęła niespodziewana trudność. Kiedy rodzice Małgorzaty poznali „wyznanie" Roberta, urządzili córce karczemną awanturę, stanowczo zabraniając jej dalszych kontaktów z wichrzycielem i bezbożnikiem commodorowcem.

Małgorzata wywodziła się z rodziny o mocnych tradycjach atarowskich. Ojciec całymi latami karmił córkę bezpodstawnym przekonaniem o wyższości Atari nad Commodore. Matka zaś każdego dnia zmuszała ją do uciekania przed toczącymi się beczkami w *Pitfallu*, podawania kufli piwa obleśnym kolesiom w *Tapperze* i wcielania się w postać śmiertelnie przerażonej żaby uciekającej przed nadjeżdżającymi samochodami we *Froggerze*. Traumatyczne przeżycia z dzieciństwa, rozgrywające się wśród upiornych dźwięków POKEY–a, nie mogły nie pozostawić śladów w psychice dziewczyny. Dopiero Robert, powoli, krok po kroku, wyprowadził ją z ciemnych i głuchych lochów siermiężnej rozrywki, pokazując magiczne i niepowtarzalne światy kreowane przez maszyny spod znaku C=. Była mu bezgranicznie wdzięczna, że zapoznał ją z możliwościami układów VIC i SID, które wróciły jej wzrok i słuch. Za sprawą C64 otrzymała od losu nowe, pełniejsze życie. Zrywając noszony na piersi komunijny łańcuszek ze znienawidzonym logo Atari, które położyło się głębokim cieniem na jej dotychczasowym życiu, symbolicznie uwolniła się od przeszłości. Nie było już żadnych przeszkód, aby połączyć tych dwoje.

W czerwcowe popołudnie Małgorzata i Robert stanęli na ślubnym kobiercu w katedrze pod wezwaniem błogosławionego Jacka Tramiela. Trzymając dłonie na kasztanowej klawiaturze obłego C64, wypowiedzieli sakramentalne „tak".

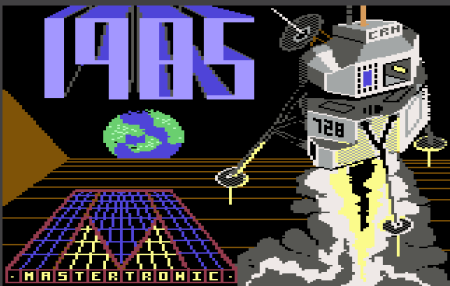
Byli zgodnym małżeństwem, które cementowała wspólna pasja: gry na ośmiobitowe komputery. Kiedy kilka lat później nowoczesne i szybkie pecety zdominowały rynek, uznali to za chwilowy zalew tandety. Do dziś pozostali wierni pierwszym domowym maszynom. W każdy sobotni wieczór włączają wysłużone Commodore 64 i grają do późna na dwa joysticki w *Artillery Duel* przy brzmieniu starych SID-owych kawałków puszczanych z winyli. Po wielu latach wspólnego życia dźwięki, przy których poznali się w tak niezwyczajnych okolicznościach, na nowo budzą w nich wspomnienia młodzieńczych lat, początków znajomości i rodzącego się uczucia.

hery

1985 – The Day After

Mastertronic 1985

Znowu kosmos, znowu ratowanie Ziemi... Zdawać by się mogło, że to kolejna pozycja z mnóstwa jakichś astralnych shoot'em up-ów, lecz to nieprawda. Wypuszczona na rynek przez Mastertonic w połowie lat 80-tych gra 1985 – The Day After jest zaiste godna najwyższej uwagi.



Fabuła w dwóch słowach taka: jest dzień po tym, jak Wielki Brat został zniszczony, a Ziemianie zrozumieli, w jaki sposób przetrwać. Ty zostałeś wybrany, by znaleźć energię, która potrzebna jest Ziemi do przetrwania. Stara Republika zachowała nuklearną plazmę na czterech sąsiednich planetach – to ją musisz zebrać. Jeśli ci się uda, kwalifikujesz się do zebrania ostatniej części plazmy, ukrytej w wyjątkowo trudnej do przejścia jaskini.



Nie ukrywam, że jest to wolne tłumaczenie z manuala umieszczonego na początku programu. Mimo wszystko zgadza się ono z rzeczywistością.

Mamy do przejścia kilka poziomów, po cztery planety i jedną jaskinię każdy. Nie jest to łatwe zadanie, bo żyć mamy tylko trzy, a każde zderzenie ze ścianą, pociskiem, czy czymkolwiek równa się śmierci. Na domiar złego nasz statek nie jest obdarzony bronią, zatem wszelkich wrogów należy omijać. Po mozolnych próbach (kto grał, ten wie) udało mi się przejść cały poziom i jaskinię (która jest zawiłym i wąskim labiryntem) trafiłem na poziom drugi. Okazało się, że w niczym on się nie różni od poprzedniego, za wyjątkiem grawitacji. Już spieszę z wyjaśnieniem: w kosmicznym świecie tej gry znajdujemy się w stanie nieważkości, osłabieniu grawitacji (zależy, jak pojmować te zagadnienia). Na drugim etapie również to jest, lecz działa na odwrót. Po prostu „spadamy do góry". Jako ostatnie słowo w kwestii poziomów powiem, że wielką wadą tej gry jest monotonia. Za każdym razem mamy do czynienia z tym samym światem, z tymi samymi planetami. Cząstki plazmy są w tych samych miejscach, a odwrócenie grawitacji powtarza się cyklicznie co dwa.

Muzyki nie ma, ale jest dźwięk, całkiem ładny. Jakże często występujący odgłos eksplozji naszego statku i jej animacja są schludne i nie byle jakie. Wrogi pojazd latający wydaje z siebie trochę irytujący ryk na kształt karetki pogotowia. Zawsze ściszałem telewizor do zera podczas gry. Ostatni z kluczowych odgłosów występuje podczas zbierania plazmy. Mogę o nim powiedzieć tylko tyle, że jest ładny i całkiem przyjemny. Grafiki w grze są przejrzyste, lecz nie wyjątkowe. Obrazek na początku gry jest dobrej jakości, starannie wykonany. Sterowanie jest trochę niewygodne, lecz można przywyknąć.

Ogółem mówiąc – gra się dobrze, błędy nieznaczne. Polecam osobom cierpliwym i lubiącym ćwiczenie zręczności.

MINIMOOG



Otworzyłem ogromny wór, zanurzyłem w nim dłoń, przebieram, przebieram i co? Hm... to nie jest grywalne, tego nie można uruchomić... o proszę! Znalazłem coś odpowiedniego.

HARRIER STRIKE

W zasadzie można stwierdzić, że gra jest kompletna, ale niewydana, bez muzyki i efektów dźwiękowych, po prostu porzucona.



Minęła zaledwie sekunda od pierwszego uruchomienia, gdy zauważyłem skądś znany mi odrzutowiec. Zaraz, zaraz! Przecież on wygląda identycznie jak ten z gry Steel Eagle! Leciałem dalej, w głąb tunelu dostrzegając coraz większe podobieństwo obu gier.

Zacząłem bardziej drążyć temat i okazało się, że jest jeszcze jedna gra, która niesamowicie przypomina Harrier Strike. Mam na myśli fajną strzelankę pod tytułem Deep Stars. Skąd takie ogromne podobieństwo? Otóż wszystkie trzy gierki zaprogramowała ta sama osoba, czyli Duncan Scott Kershaw, autor gier takich jak: Elven Warrior i Cobra Force.

Dalsze poszukiwania przyniosły jeszcze cenniejsze informacje. Okazało się, że Harrier Strike został stworzony niedługo po Steel Eagle i podobno jego oryginalna nazwa to Stella. Gra miała zostać wydana przez Players Software, ale firma stwierdziła, że to bez sensu, ponieważ ludzie byli już trochę znudzeni grami tego typu i ogólnie było ich sporo na rynku.

Grając w Harrier Strike, sterujesz uzbrojonym odrzutowcem należącym do małej grupy zadaniowej, którego celem jest likwidacja przeciwników zwanych „Argies”, którzy odkryli tajny system obronny znajdujący się w podziemiach Buenos Aires. Występują oni pod postacią latających i uzbrojonych statków, dziwnych maszyn, robotów, helikopterów, wyrzutni rakietowych, itp.



Gra składa się z trzech poziomów, które autor określił, jako „fazy”. Zakończeniem każdej z nich jest walka z wielką stertą żelastwa, czyli mechanicznym bossem. W trakcie rozgrywki spotkasz bonusy w postaci cyfry „0”. Pojawiają się one najczęściej po zniszczeniu przeciwnika, natomiast w bardzo dużej ilości po zniszczeniu bossa. Bonusy, o których mowa to pieniądze. Dzięki nim możesz przekupić strażników pilnujących składów amunicji oznaczonych napisem „SALE ON!”, wówczas dostaniesz mocniejszą broń lub o innym zastosowaniu.

Sterowanie odrzutowcem Harrier jest całkiem łatwe, ale jak to bywa w tego typu grach należy uważać na wszystkie odstające - górne, dolne i środkowe elementy podziemnego tunelu. Dodatkowo znajdują się na nich wyrzutnie rakietowo-pociskowe, które nie oszczędzają amunicji.

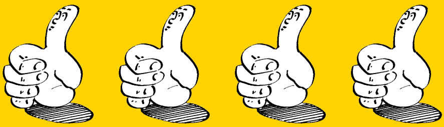
Zdaję sobie sprawę, że mnóstwo podobnych gier powstało już wcześniej, ale można ją było śmiało wydać pod szyldem Player Software. Na szczęście jest to preview w stu procentach grywalny, a jeśli komuś tak bardzo przeszkadza brak dźwięku, to może sobie włączyć dodatkowo jakiegoś SIDa i po problemie.



TOP 10

Jest mi trochę smutno z powodu małej ilości głosów, które nadesłaliście. Porównując z poprzednim notowaniem, to śmiało stwierdzam, że jest ich znacznie mniej. Na szczęście dało się z nich co nieco wyłuskać i opracować całkiem ciekawe TOP 10. Tym razem mamy sporo nowości i powrotów. W cale nie zdziwił mnie fakt, że BOMBERLAND zadebiutował na pierwszej pozycji, ta gra jest po prostu tego warta. Nieśmiertelna Giana powraca na wysokie, trzecie miejsce, a zaraz za nią uzbrojony aż po zęby, statek kosmiczny KATAKIS. Rekordzista Flimbo jest nieprzerwanie na liście od pierwszego notowania. Jeśli chodzi o RIVER RAID to troszkę mnie rozśmiesza postawiona przy nim literka N, no ale przecież występuje pierwszy raz na tej liście. Co tu więcej pisać? Sprawdźcie sami.

Komek



I'm a little bit sad because of the small amount of votes you have sent. When we compare it with the previous list, we can see that there are significantly less votes. Despite that, we created a pretty interesting top 10. This time around we have a lot of debuts and returns on the list. I'm not surprised that Bomberland debuted on the first place, this game is worth this place. Immortal Giana returns to the high, third place, behind Giana armed to the teeth spaceship Katakis. Record holder Flimbo stays on the list without a break since the first list. As far as River Raid is concerned, letter N by River Raid is funny, but the game debuts and is here for the first time. What more can we say? Check yourselves.

Translated by Michał

Zasady głosowania:

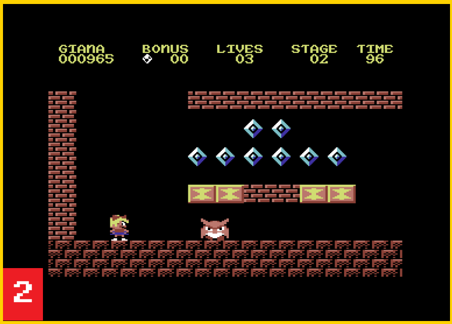
Wypisz dziesięć swoich ulubionych gier, zaczynając od najlepszej (kolejność ma znaczenie) i wyślij e-mail do **komek2@o2.pl** Czekam na Wasze głosy!



1

TOP 10

1-N-1	BOMBERLAND
2-3-3	MANIAC MANSION
3-P-6	GIANA SISTERS
4-N-1	KATAKIS
5-N-1	OIL IMPERIUM
6-P-3	PIRATES!
7-10-7	FLIMBO'S QUEST
8-N-1	ZAK MCKRACKEN
9-P-2	PROJECT FIRESTART
10-N-1	RIVER RAID



2



3

Slavia nadeszła!

W ostatnim numerze był artykuł pt. „Nadchodzi Slavia!”. Oto nadeszła, po prawie roku pracy.

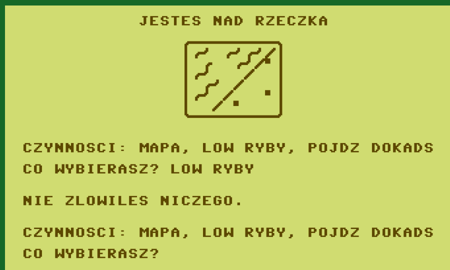
Dla niektórych trzy kwartały to może być dużo. Tacy myślą: „To pewnie jest dobra rzecz!”. Nie będę oceniał sam swojego dzieła, lecz powiem, że trzy kwartały minęły od rozpoczęcia pracy, ale na nie składają się również przerwy, bo takowe były. W lato, gdy miałem dużo wolnego czasu, pisałem nawet po nocach. Potem rzadziej, aż w końcu wcale. I tylko od czasu do czasu dopisywałem nowe linie i poprawiałem stare błędy. Dopiero praca zawrzała niedawno, pod koniec lutego, kiedy znów zyskałem wolne i tak napisałem. Zaplanowałem projekt poszerzać i polepszać...



Teraz już prezentuję wam grę „Slavia v1.0”. Czemu v1.0? Tłumaczy to zdanie w akapicie powyżej. To, co tutaj prezentuję, nie jest moim ostatnim słowem, bo w miarę programowania rosły moje umiejętności i byłbym w stanie uczynić grę bardziej „wyszukaną”. Jednak doszedłem do wniosku, że najpierw stworzę podstawę – właśnie 1.0 – i dopiero będę kombinował. Stąd gra ta jest dosyć prosta, chociaż i tak kosztowała mnie niemal 2000 linii jedna pod drugą.



Nie przesycałem tego aspektami kulturowymi Słowiańszczyzny, acz na kanwie tejże oparłem fabułę gry. Jest to taka luźna interpretacja. Słownictwo jest współczesne, chociaż – i tu przepraszam – bez polskich znaków. Ale przynajmniej coś wyszło wreszcie poza tę przysłowiową „szufladę”, do której się pisze...



Aby niektóre zagadnienia łatwiej było zrozumieć, oddaję w wasze ręce instrukcję w PDF. Przypominam, że w grach tekstowych ogromną rolę odgrywa wyobraźnia i nawet proste rzeczy, do których bez wątpienia należy moja gra, mogą sprawiać przyjemność.

Zachęcam więc, bez dalszego, zbytecznego mówienia, aby uruchomić na emulatorze „Slavię”, albo nagrać sobie na kasetę z użyciem programów komputerowych i załadować na C64. Zostawiam wam do rozrywki, ale też oceny – wszelkie konstruktywne uwagi z chęcią przyjmę. Powtarzam: nie jest to moje ostatnie słowo, nastawcie się więc, że co jakiś czas pojawiać się będą wersje ulepszone.

Grajcie, bawcie się – bo oto słowiańska przygoda na was czeka!



JOHNNY PRZEDSTAWIA

Dzisiaj rysunek stworzony specjalnie do tego wydania „Komody". Co prawda, wymyśliłem go wcześniej, ale ciągle się nie składało, żeby usiąść i narysować, jednak kiedy dowiedziałem się, że ten numer jest na ukończeniu stwierdziłem, że muszę to zrobić, żeby po raz kolejny nie zamieszczać czegoś starego. Do zobaczenia!

Johnny

Często zadaję sobie pytanie, dlaczego ludzie mają tak ogromną potrzebę obnażania swojego życia prywatnego? Wystarczy, że wejdę na jeden z serwisów społecznościowych i od razu wiem, kto zmienił fryzurę, kto zjadł na obiad zupę pomidorową, kto kupił nowe buty, kto się z kim rozstał lub pobił… aaaaaa! Dosyć! Jakoś nie potrafię tego zrozumieć. No, ale jak to się mówi „są gusta i guściki". W każdym razie ja tego nie „kupuję" i innego typu informacje przekazuję.

Komek

